

三十六个月的用心制作,就要开花结果, 值得邀期待的古典战略 直作, 经将现身! 在数十场华丽古典景致里,述说不朽的梁仙传奇故事 流畅的武打动作,体验旗舰级的超劲爆战。 Dream Maker工作字 即將出闸,请密

江庫

一個名動和前的绝世才子。为了什么委身为奴?是为了爱情。为了功名。还是为了温柔的三笑?















主管:中国科学技术协会 主办:中国科协报社 北京国联科技实业有限公司 本利电子逐件地址:soft_cd8263.net

专题报导。

吞食天地四~楚汉的光辉



等起义,天下初动荡开始游戏。游戏将一步步带 领玩者走进楚汉相争的历史,并亲眼看太汉关朝 的创立。

采访器器

14

汉堂天地劫 - 神魔至尊传开发秘辛

以《炎龙骑士团》系列在游戏界享有一席之地

的汉堂国际。正为了他们开幕大作一《天地劫 一神魔至尊传》而加紧 赶工。本刊将为读者探 听最新情报



3D Now!

16

使(Quake II)运行如飞

不聚身体会一下。你是无论如何也无法想象到 3D Now I 惊人教现的。



战栗时空 💯 (Half Life)

《战栗时空》是 Sierra的最新力作。已经连续两年当选 E3 展最佳游戏。 98 年更是荣获 E3 票选 PC 最佳游戏,在美国已经造成大霰动。优异的画面、出色的音效。丰富的剧情和互动的游戏环境,《战栗时空》绝对是同类型游戏的"终结者"!



可與過過目

1999.2月号 总期5期

17 软言硬语

- 17 光碟快报
- 19 复活节彩蛋
- 20 做简历 PAGE MAKER 更强
- 21 KILL98 试用版
- 22 用 API 函数播放 WAV 声音文件
- 23 注册表快速修改工具 WinChanger 3.0
- 25 中文 Excel 97 单元格操作技巧四则
- 26 缤纷世界
- 28 硬件观察哨
- 30 我用过的两款 SUPER-7 主板
- 31 ATI Rage 128 显示卡即将登场
- 33 向 Voodoo3 说 Bye, Bye!
- 34 Socket 370 探索
- 35 新生代"随身听" Rio PMP 300
- 36 有问必答

38 网路夜未眠

- 38 "宝马雕车香满路,奔驰亦可网上行"一汽车网址大放送
- 41 如何让你的懒猫在网上找到"冲浪"的感觉
- 42 品味时尚
- 44 伯乐飘飘网上来
- 45 在网上安个家



56 樱花路透社

告诉你日本电玩界的新消息、包括玩家最想知道的《VR快打3tb》、《音速小子大冒险》以及《最终幻想VII》。

58 樱花物语

LUNATIC DAWN 3

梦幻模拟战LANGRISSER

机械巨神传说





- 60 轩辕剑叁
- 62 守护者之剑外传~无尽的宿命
- 63 重饭克朗名
- 64 青涩宝贝
- 65 网路创世纪次世代
- 66 三国群英传 2
- 67 摩纳哥 GP 大赛车
- 68 大逆鳞 2
- 69 侠盗中队





- 新龙门客栈
- 71 除暴特警队~虹彩六号
- 72 夜想曲-妖精的叙情诗
- 73 闪灵奇兵
- 74 疯狂大车拼5
- 74 越野大赛车2
- 75 WW2 空战传奇
- 75 F-16 全方位战隼
- 76 干岛巨人
- 76 暗黑复仇者
- 77 毁灭公爵~万世天尊
- 梦幻新世界





华山论件 85



- 86 上帝也疯狂3
- 87 江南才子唐伯虎
- 88 心跳的回忆
- 89 三界谕2~真爱不死 96 重返侏罗纪
- 90 明星之梦 97 升 刚

- 91 古墓丽影 3
- 92 帝国时代~罗马霸主
- 93 异尘余生2
- 94 铁路大亨 2
- 95 地狱狂想曲





社委会主任: 周锡刀

编辑版主任 李 剛 执行编辑:实 夫

软件责编:李旭朝

硬件责编 孙 裏

网络黄编二金 香 編剪发行:發冬梅

广告发行:李红雨

影験電

电脑制作:罗娇峰

框棚王 特均编辑:黄嘉仪

特约制作:林俊宏 特均文编:杨智钦

王创入

潘志刚

特约美端:製图莉

服素芳

78 流行资讯网

- (Marvel Vs. Capcom) 将现身DC (StarSeige Tribes) 抢先报导
- 1998年游戏金赏奖名单 (模拟城市 3000) 上网轻松玩
- Pentium III 来了 (星际争霸:血海狂涛) 大赛展开
- ●1998年电玩十大新闻 (神话2)程序有瑕疵

100 万象攻略台

- 江南才子唐伯虎
- 上帝也疯狂3
- 109 盟军敢死队(中)
- 112 三界谕2~真爱不死(下)





10 其它精采专栏

- 10 GAME 坛星势力年度总票选
- 47 综合布告牌
- 81 PC 告示风云榜
- 82 设计师的百宝箱

- 游戏特攻队 98
- 120 精品赏析
- 124 玩家心声
- 126 玩家信箱

- 《软件与光盘》杂志编辑部
- 《软件与光盘》杂志社
- 址:北京海淀区学院南路86号
- (010) 68335652 \$5 8256 8601
- 《软件与光盘》媒体制作
- 北京市报刊发行局
- 個外总发行:中國個际图书號幕总公司(北京399信箱) 國际标准连续出版号: ISSN1008-097X
- 广告经营许可证。东海工商广学0195号
- 邮发代号:2-213 国外代号: M231
- ★本刊在各地部局(所)可破月订阅:本社常年代办部的
- ★本刊級权屬軟件与先盘杂志社所有,未经许可,不准以任 何方式作全部或周部之副印 - 仿制
- ★稿件从发稿之日起,其专有出版校/ 杂志原本、选幅本出 版权 /即归软件与光盘杂志社所有,不得侵犯
- ★本刊額件敬請作者自編匠稿。从稿件投往本刊之日起。
- ★本刊作者交责自负 对于侵犯他人超权或其他权利的文字 国片稿件,软件与先盘价志社概不承担任何连带责任
- ★本刊如有印刷装订质量问题。可与本社联系调换



- FOOTEMLL-

世际足數經過

FOR THE 1996/99 SEASON



- 游戏允许玩家设计自己的形象。创造一个最象自己的
- o来自50多个国家,1000多个俱乐部,25000名职业 球员,将为您演绎70多个联票的风风雨雨。
- 于真实故事,真实再现各地比赛的出场名单,比分 o 各国完整的杯票和比赛日程。每周1000余场比赛 和红、黄牌记录。
- 全权负责手中俱乐部的经营。
- 0 同一时间。总共8个玩家可以分别经营8个俱乐部。 ○田形, 动画和唐效都几乎可以乱真当今真实赛事。





上海育碧电脑软件有限公司

地址:上海市张杨路500号18楼

电话(021) 58788969-223.232

http://www.ubisoft.com.cn



更精美的印刷质量

全部采用铜版纸彩色印刷,精彩纷呈的电脑世界纤毫毕现。

更充实的杂志内容

新增大量栏目,每月图文内容总量为全国同类媒体之冠。

更超值的配套光盘

更灵活的证购选择

每月一期配套光盘内容均包含最少一个正版电脑游戏,轻轻松松地支持正版软件。

杂志主体内容进一步延伸为每月两卷《游戏猎手》、一卷《纵横 PC》和一卷《电脑文摘》、不论是游戏高手或 PC 初哥都可随心所欲、鱼与熊掌兼得。



专门为电脑游戏玩家度身定造,号称比说明书更实用、华丽、有趣的超级武器。因杀伤力过于强大,可能导致失眠及内分泌失调等其它并发症。





PC Re(der 器

适用于试图在蛮横的PC上叱咤纵横的野心家,号称为软硬兼施的奇迹兵法手册。因内容更新过快,DIY一派及升级狂派翻阅将导致钱包流失。

PCTimes Spe

由一代侠盗楚不留香之徒以百书百报加天山雪蚕所织的互联网炼就之百宝丸,号称电脑空虚症,之圣药,因间有过量幽默成份,心脏病患者忌服。



- 1,杂志定价 5.00 元,可单期订阅,免邮费
- 2、1998年已订阅的用户不再追加金额。
- 3、读者请在汇款通知附言中注明订阅的名称、订阅的期数。
- 4、热线咨询电话:(010)84252213 转82



~	MON	
2	TUE	
63	WED	
4	THU	
IO	FRI	
9	SAT	
1	SUN	
00	MON	
6	TUE	
10	WED	
11	THU	
12	FRI	
13	SAT	
4	SUN	
15	MON	
16	TUE	
17	WED	
18	THU	
19	FRI	
20	SAT	
21	SUN	
22	MON	
23	TUE	
24	WED	
25	THU	
26	FRI	
27	SAT	
28	SUN	
29	MON	
30	TUE	
8	WED	



好GAME岁末酬奠。新春特别献礼!

六GAME天下。齐夺三国!

六款三国经典巨作,一次完整登场!



三国演义贰 策略天王



三国群英传)即时策略天王



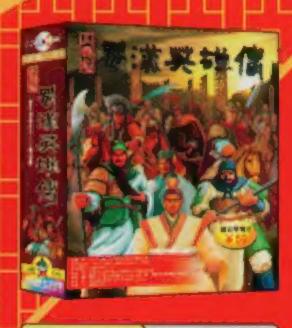
刘备传 RPG天王



吞食天地三)战略RPG天王



龙腾三国)策略RPG天王



蜀汉英雄传 动作天王

全国限量2000套 動爆份等168元 让您春节一路发

今年春节的新潮好礼,值得三国迷拥有!



回到後以各地的年代!

1人《吞食天地四》带你从三国时期











万里 现象将数据平民皇帝刘邦。与西差别至现现一个天下。

了了。 「真实是现是双时期战斗异种·各异种之间的打斗画面多达数百种。并有华丽等目的新用法术边画。

体变 峰回路转的照复国相。此元家完全体会刘邦的军机。项羽的高相与直延的民机。

计误 大将良相竞相登场。有意何、张良、韩信、项梁、英布。

激烈、移動单部动画玩家必须全程多与。而不再只是一位观众。

创新可量就能理自己具种的硬条动作。这军自己的创意在流戏中。







年度总票选

一年一度的 "GAME 坛星势力" 总票选正式展开,这 一年来。在"华山论件"里荣获4.5颗星以上的星势力 游戏高达二十二个: 当然, 入围即是肯定, 不过这些顶 尖的好游戏还是必须比比人气,看谁才是兼具口碑与人 气的抢手好 GAME 1

只要参加票选就有机会获得大奖,动作要快喔!



生化危机 B 1 77162



星际争剔

Y IK HILL



曾得尽天轮 REDI INE. RACER



银質杀手 BLADE REVVER



-钢铁的女朋友





古墓丽影Ⅱ TOMB RAIDER 2



世界杯98

WORLD (IP 98



异形坦杀令 INCOMMING



1 to 1 H 炼、鼠之火 RELL FIRE



履法门口 MIGHT&MAGIC VI



Heart of Darkness



世界是球 联盟 98 1111 98



风点 160



极品飞车3

NEED FOR SPEED 3



QLAKE 2



最终幻想用 FENAL PANTASY VIII



盟军敢死队 COMMANDOS



阿瑞河狗



庞幻世界 LNRE 41



横扫千军 之核子风暴

你找到自己心目中的首选游戏了吗?

如果没有动作要快。如果已经决定好了,请利用杂志 回函(复印无效)票选"年度最佳游戏"、"最佳剧 情"、"最具创意"、"悬佳音乐"以及"悬佳画面" 等五个奖项 除了可支持心目中的最爱之外。我们还 会从回函中抽出数十位幸运的读者。准备送出许多神 秘的超级大奖,奖品内容将会选续公布在杂志中!

事选者动为期三个月,中奖名单将公布于: 四月份的《软件与光盘》杂志·读者行动一 定要快。因为这么好的事可不是天天有的喔!



自从公布了GAME坛星势力

的票选活动。读者的回函可说

心目中的年度游戏,参加抽

奖,还有机会得到奖品喔!



年度最佳游戏

风云 5972票

最终幻想7 とり世景

|古墓廟影2 **人极品飞车3**

最佳创意游戏

盟军数死队 3785票

风云 阿猫阿狗

银翼产手

最佳画面游戏

极品飞车3 4568 ▼

最终幻想7

风云

古墓丽草; 2

是如雪花般的飞来,让工作人 员都快喘不过气。虽然需要选 结束还有两个月。不过我们先 透露一下目前的票选情况。让 各位读者看看自己所拥护的游 戏是否有让你满意的表现。如 果没有,赶快用行动来支持你

最佳音乐游戏

新世纪福音战士 钢铁的女朋友 5812章 极品 飞车3

最佳剧情游戏

数终址 ##7 5655 事

新世纪福音战士一钢铁的女朋友



专题报导

吞食天地四

楚汉的光辉



国产游戏最长命的历史系列《吞食大地》系列。现在正准备近向第四代一《楚汉的光辉》。此次将以刘邦这位中国第一位平民皇帝为主角。由秦未秦二世即位后的第一年,即陈胜吴广揭竿起义。天下动荡开始游戏。游戏将一步步带领玩者走进楚汉相争的历史。并亲眼看大汉天朝的创立。

故事以刘邦及其周围所发生的事件为主轴,除了正统的更实。众人绘声绘影有关 且龙大子刘邦的一些野史,也将一并写进这个游戏之中。以角色扮演玩法为主的游戏 分为十六回,每段故事都有一些主要的事情必须完成,而存每一回的事件完成。就会 有更多的城也可以进入及更多事件等待解决。例如在第一回,本来在地方上没没无名 的刘邦,要以痛魅地痞流氓的事件来认识兼何这名智将,由着何推荐成为测水亭长这 个小官,再借由这些目标寻找夏侯婴、樊哙、卢绾、周勃这些将来同生共死的伙伴加 人他的队伍。玩者故事中除了要替刘邦完成与吕雉(将来的吕后)终身大事,还将与 楚汉相争另一位要角一项羽于战场中决一生死。





存金内的接项字章讲述一篇 本核当编纂

1. "就发化功产是,,度主上进制制作推入了。工具对这段为是有一种的功力。特定是有过1. 亦作。在2011. "哪個在推 先人,中使为了中国。两、当夏、明修核业后度的仓、确上对她等情等都会进行的原动。"

游戏中将当时楚汉之争的占申国战场分为八个部份,玩家将有这些壮丽的场景上和琐利对峙。除了整个关卡地图上的城镇和村庄。制穴等可以进入的地点以较小缩图表示外。整个地图非常能大。而且每关可以行走比路公司不成之。但一个一定不进入城市、周面会切换到城市中心。从城市进入到了同的房子。曲面也会切换到房子中;不论是城外景色、城内建筑以及屋内摆设。都绘制作业。特制一些城内街上作业已已入物了但提供玩家情报和物品。也不证明 申解一些作战时该注意的事情。并且不同人物会有不同的动作。你会看到小贩没事把背上书本打厂阅读。或是年事已大的老婆婆垂套走过街坊

游戏中共有四十座城、三十个以上的村落,另有十二个洞穴、两个河道迷宫、两座森林迷宫,并且会有许多宝物散落在各地,足以让玩家好好享受探索的成就感。对敌军大开杀戒前,玩家得先准备好自己的军队才行,除了自己手下的将军可以独当一面外,一个正有要有自多可以替兵家人命的各式以种,有能在这个多度。中与人战中国。

而在城镇村各中所推荐来的土里。玩家之事替他们配上适合作改高要门各种武器。 这样才能将他们直续成各式各样不同的车种。除了基本的专业外。如果有了小篇。就成 障事等



游戏关步数不多。根地国际 是很太的一种政家联定提 阵子

卷食夫地四



力弓兵,配上乌匹就成为骑兵,有了乌车,玩家的土兵便成为战车;配上弩弓的乌车,强弩兵随时可以冲锋或是远距。 亳射击;而玩家招募来的大力士可以让他们操作技有器,便成为最具破坏力的攻击兵种,您还得小心因为秦朝暴政而 散落在各地的贼兵,"在马上亦开处反秦民福助人士,毛系,所重见,上至马上高任行只有人力机。荒萃村,越色广明

所能购买使用的兵器便越多,自然能够上战场作战的兵种也越多。

| 放太塔景拼制相当相联 下位 流件字= - 整位的感觉也相当标。

各式兵种真实地呈现出楚汉的战斗兵种,不论是每种兵种之间的属性,还是游戏中玩家替军队所安排的阵型,都有互相克制的关系;战斗提供的阵型有天舞阵、一字阵、冲方阵、击囚阵、强威阵、鹤翼阵等等。从整个桌来的暴乱开始,一直到到邦登上天子之位为止,游戏总共有十六道关束等待玩家挑战,虽然较之词类型的游戏关下数似乎没有那么多,不过每一关可都要玩家仔细地安排属下将军和军队,好好发挥战略才能过关,因为当玩家每占领一座城镇,使可以派遣自己的属下进驻城中担任治理官,这样玩家便能够收到这座城镇人民的税收,以扩充自己的国库;但是如此一来,担任治理官的将军便无法随时在玩家份演的刘邦身旁一起上战场亲自杀敌斩将。而一次最多能够同时上战场上将车上下。在《日中》中取下和名量,使是高几乎的,每十几户里。

动感十足的战斗系统

动的属子。除了平常的行走动作外。只要各单位一被

选取,进入下达指令备战状态时,立刻生龙盂虎地拿出自己的看家本领, 在战场上挥刀吶喊起来;下达攻击指令后,画面会切换到横向的攻击动画 画面,不同的兵种有不同的战斗动画。各兵种之间互相打斗的画面多达数 百种,玩家可以肃楚看到弓箭兵射出弓箭、士兵忙囚躲、投石器射出的大 块石头让战车损失惨重、骑兵互相冲锋向前你顿我挡,系得好不热闹!各 将军也有自己独特的招武,各种流畅绚丽的攻击防御动画在作战时的确让 人觉得费主悦目



集八时、地利 万气利力。人类者,互用自从分集与人灵气配合。大士·女术将这个有任义行了信,《人文如何》引手边的资源呢?让我们在游戏中见真童吧! \$60





先睹为快

(准量 "一") (天地劫) 这 个系列的第一个作品,它的背景是 中国占时的神怪时代。在游戏背景 上可说是《天外』《看录》(汉堂很久 以前的一部作品)的前身,游戏故 事发生在数千年前那个御剑术、仙 1、妖法还流位,人叫四十八

自从万民的祖先皇帝打倒邪神 **蚩尤后**, 败战的蚩尤氏卒和依附他 的妖魔被天帝的神力关入地界幽 都, 地界之民与人间对立之局就此





地界通往人间的通路并未完全封 + 主星妖魔鬼蚁经常侵扰人间。 黑色、1 2事时有所闻。为了灭除 (人) 大州 河道、西 特别之

在五 1 1 1 英 。 上人间 1: '、' " 、 " 各 , ; ; 天地岳 1 1, 2 , 1 4 2 • अधान स्वाप्त 4:111. 111. , 1 _ 1 1 th pt . . . _ _

想光大门楣,但是师父却不知为何 原因而对他多加消已,甚至被逐出 **帅门。不知何去何从的他独自步下** 泰山, 水到襄阳城时, 一场惊天动 地的浩劫正等他的到来…

企划总监叶明璋表示:会选择 这样的属情当游戏的背景。是因为 就中国的传说而言,神怪故事应该 比武侠小说会有更大的变化件与发 揮空间;但是国内目前以神怪为背 量的游戏。并未将神怪故事的行。 **发挥出来。而《大地劫》的制作,就** 是希望计玩家重新体会神怪游戏的 特色。

萨政的进行方式,是以5 6的方 式进行关卡的战斗。玩者必须调度 指挥队伍中的伙伴。上天下地驰骋 下诸多奇幻无方的奇幻战场上,面 对数十种千奇百怪的各式怪物并以 到术刀法、各式武技和分为六大类 的各式奇幻法术克敌致胜。

进入城镇中后,游戏改以RPG方 武来进行。玩者可以自由地来往于 地图上的各地点。进入城镇中采买 装备道具、向镇民採听消息,以获 件最新的资讯。虽然游戏有主线剧。 情。不过并不限制玩家移动的师 字,所以本游戏的类型应该属于目 前国内仍然相当热门的RSLG(角色 扮演战略游戏),不过与当下国内

般RSIG最大的差别。在上侧垂在 RPG方面的加强,勘望能让玩者同时 門到两种游戏的牙趣。玩者除了奔 皮于各战场面对多场激战之外,还 可在闲暇之时造访各地城镇, 采买 兵甲丹药、或从各居民处询问消息 或秘密;有时甚至要得到特定的线 索才能让剧情继续下去。至于如何 採回出隐藏的秘密、那就要看玩者 的功力了。

"本游戏与一般 RSLG 最大的差 別,就是不采用一般的转职系统, 而改采所谓的灵力系统。并且对于 相性的部份特别加强"叶明璋继续 详细地解释:虽然《神魔至陈传》中 的人物基本属性仍是臂力、敏捷、 此表层的能力之外,每个角色都依 昭其"体魄"的倾向而分成"迅"、

"列"、"神"、"魔"、 大魂力。所谓的是力系统、 玩家的角色可以提升 级行 。 魂力上有所增长时。这个

此外游戏中更有名为"紫金上咖"的特殊站台成系统。将某些特定的奇珍异至在紫金上咖中炼化、使可得到无法自别处获得的法平 在游戏中某些特别的道具也得用种格依才能得到、寻找这些法言的配方也是玩者的工作之。。

游戏美工大剖析

相信件多玩家小《交龙骑士团》 系列中的人物原画, 及咖具裹穗力 的满犀战斗动画效果印象深刻, 也 (神產至尊传) 的美术总监及原画总 监也读到了这款游戏在美工上的特

度求營監干樂华:《神魔介內 传》在養本方面原本型延续《大外五 香菜》的风味,但是后来决定将21 也以为40,所以又花了 些时间

图形效果上。《神魔至尊传》 虽然为了使战斗节奏能更加流畅。 而不得不使用引OV200的解析度。但 n 万余色的目1 Color 色彩模式。却



止游戏的图形有极大的突破与极佳的表现。依照图情中各种极尽想像 之能事的奇异场景。所构筑出来的 华丽 珀 图形、将这场创造量的神幻 之战。鲜明地呈现在玩乐的眼节 人囊洞的客栈、岩窟、雾谷、凸 人数别地界的炎海、火口、冰河、 幻界…,无一不是用 引 知 加 描绘, 种种奇量幻境。 计玩者尽兴漫游在 这属于中国古代的神幻世界 1。



有设计人员独心调示游戏邮师后,笔者觉得,制作人员希望透过 (神魔至尊传》缩密细致的剧情与对话以及奇型神幻的世界与关节设计,让玩者在激战之余,也能够不身经历一段离奇曲折的精彩故事。相信整合新的程序技术,一、与游戏深度的《人地劫一种及一、与游戏深度的《人地劫一种及一、传》、会是今年春季值得玩家一试的大作。





走召走这!?——3DNOW!

使 Quake 2 运行如飞

"运行《Quake II》……AMD-K6-2 在近期很难被超过。"引自HPC Hardware Guide (hardware Paimet.am)。"它是怎么做到的(AMD-K6-2 运行《Quake II》)?简直棒极了!"引自Boot Magazine。这便是基于含有3D Now!技术的AMD-K6-2 PC给人们所带来的惊喜。通过测试任何一个人都可以发现。单VooDoo2+AMD-K6-2 处理器超过双



Voodoo2+Pentium II! 惊人吧?具体的数据如下: Intel PII 300+双Voodoo2为每秒72.4帧,AMD-K6-2/300+单Voodoo2为每秒77.7帧。AMD-K6-2+双Voodoo2为每秒80.9帧。(测试环境2D为帝盟。Viper 330。3D为帝盟 Voodoo2为每秒80.9帧。(测试环境2D为帝盟。Viper 330。3D为帝盟 Voodoo2 12M8板。64MB PC-100 SDRAM。AMD采用 MVP3主板。Intel 采用 B X 主板)你可能会问。"这一切是怎么实现的呢?"我要告诉你的是:"3D。Now 1 将这一切变为了现实。完成了史无先例的超越"

D Now!技术是由\MO公司于去年5月份。领先业界同行提出的一个志在提高CPL撑点运算能力的增强型指、果它由21条指令组成,可支持"单指令多数据"、 1(D) 浮点运算。并且为了提供"制度的整数运算指力,还提供了相应的整数运算指一,方便为"像素动作"提供补偿

是出的MAX技术,他们都是为了增强

的运算能力而严生的。只不过 117只能加强CPL的整数运算而已。 (补充: AND-k6-2处理器中还含有 超标量 VVV技术。可改善 VVV 应用程 序性能)正是由于AND-k6-2处理器 含有世界上第一个3D指令果3D Vow!的缘故,导致了其浮点运算能



力的空前提高。例如: k6-2/333的浮点 峰值为 1

G1 N 1: 1 + + -

・ 防予性軽値り 1 マロコート 12、1 (トリア)・ 数値載は代表

其子自己見能力越通 筹距之大 是显而易见的。这便不难理解在 《Quake II》的测试中为什么会有那 样的感叹了!

但这也是有前提的,那便是何必须安装了《Quake 11》为3D Now!进行过优化的补丁。现在,这样的补丁共有3个版本3.14、3.17和





你可以从AMD的网址

http www amd com products opg K623D/drivers.html,

或1d公司的同址

http://:www_idsoftware.com 下载

母子补丁中包含有四个文件: Hvglam.dll. ref-glam.dll - 11和guake2.eve: 知中

Ufaglam.dll 是一件 3Dfa mini6。 和 Glide 2.x 图形 n数组成形优化 但 * Ref glam.dll和ref-suam.fll切 分别可 (quake 11) 的 Open GL 模式

> 有软件模拟模式进行 的优化·Quake 3)中的移 心(quake 3)中的移 心程序·AND也对其 进行了增强·使游戏 有了更杰出的表现 在这里还要提取或者 的一点是·这些补了

· L支持 Voodoo 2· あ、

能Open GL IDC 和软件模拟三种模式,并不支撑Voodoo1 即在Vool上左法应用、下面我为大家具体的介绍:下升级步骤:

- 1 备份除/baseq2外的所有(Quake 2) 子目录
- 2.下着一个完整的《Ouake 2》升级补丁·
- 3. 打开解压文件、按照提示的步骤进行操作
- 4 仔细阅读3d nowq2.txt文件·
- 5. 恢复备份文件。
- 6. 升玩·奥呀

常言道。"耳听为虚,眼见为实。"不亲身体会一下,你是无论如何也无法想象到 3D vow!的惊人表现的。也只有当你完成补了升级。静下来仔细品味你的新《Quake 2》时,才能真正认识到什么才是我所指的"超越!"。







光碟快报

李大嘴 文

11-11年 至大寶

最近我收到的朋友们送来的"妹儿" 还真不少,让我李大嘴高兴得心花怒放。 有人竟然称我为"高手"、"编辑老师"什么 的,我可实在愧不敢当。你得知道不管是 "老编"、"大编"、"中编"、"小编"……全都 高不开这个"编"字,我们全是靠嘴吃饭 的。我就怕编不过人家,才叫"李大嘴",所 以这"高手"实在是当不得。

大家提的有关软件方面的问题, 我会 逐一给大家解答。关于"硬件"和"网络"的 内容我会马上转给展风和金鑫, 由他们为 大家排忧解难, 省得他们俩闲得无所事 事。

这次我还得登个"寻人启事"。因为这期有篇稿子《KIL1.98 试用记》的作者和我失去了联系,因为我的信箱被一个歹徒给破坏了(现在已经修复)!

想到了网络黑客,我的气就不打一处来,不过听说最近有黑客被依法严惩的消息。国内法律界人士正密切关注这一高新技术犯罪的问题。

不过对这种旁门左道你可不能全信 ——要说"人间正道"嘛,大家还是看我的 "光碟快报"吧! Ω

别光说我李大嘴就会吃,其实我还是一个地地道道的游戏迷。记得上学的时候,我就曾经开了张病假条,一头钻进网吧里玩了两个星期《红色警戒》,后来我连做梦都梦见坦克大战,才算暂停了一段时期。要是让我和大家狂侃玩游戏,恐怕《软件与光盘》全年的篇幅都得让我一个人包下了。不过何想起玩游戏来,我还是最喜欢即时战略的。自



大家看,这一款最新的《上帝也疯狂》又像春 风一样,为大家送来一个魅力无穷的 3D 世界。让 人心里暖融融的。《上帝也疯狂》是电子艺界 (Electronic Arts) 的下属牛蛀公司 (BULLFROG) 于 去年 11 月末推出的最新力作,已在今年的 E3 大 展上初露锋芒。当时它那华丽的画面和缥缈的音 **乐就吸引了很多参观者驻足观看。很多人都不敢** 相信,一部即时战略类游戏宽燃会有如此震撼人 心的效果。玩家将在游戏中扮演祭司的角色,你的 最终梦想是成为神。因此你必须征服太阳系中的 所有世界,才能够实现最终的胜利。在游戏中,你 的信徒,如勇士、武士、传教士等会帮助你搞建筑、 与敌人作战、膜拜石像、你本身还能够使用多达 20 余种的魔法。这些魔法可是游戏中最吸引人的地 方, 那磅礴的气势和逼直的效果丝毫不亚王任何 一部动作类游戏。此外,游戏中还备有教学课程和 百科全书,向玩家们精略地介绍了游戏的操控和 游戏中各单位的作用。本游戏的 DFMO 版已经可

以在牛蛙的主页或 DOWN-LOAD, COM 上下载

另外还有一个好消息报





h 4







子照,也不算是很亏吧?

最近我有位朋友刚买了台电脑,请我教他,我一天到晚忙得四脚朝天,哪有时间教他。于是我就同他推荐了几个最新出的教学软件:一个是博彦科技出的《电脑学校 2000》,它采用最新动画技术,可以与应用软件同时运行,边学边练,并且由几个著名的演员出演情景剧,声情并茂,4张CD,128元;另一个是洪恩软件出的《开入辟地学电脑》,它分为"人门篇"、"应用篇"、"知识篇"三个部分,介绍了DOS,WINDOWS、OFFICE 包150255 5年代包

使用方法、可信引人等力。 习。这位朋友按我说的。了 个分型、产力制力、快一及 不是露了点小场脚。产力儿被 做软聘去当工程师

存节一过,大家又得忙着学习了。考商中的、考大学的、考英语的……一定忙得团团转,是不是也想过利用电脑帮助你复习功课? 市场上流行的教学软件可真是不少,我只给大家介绍几个最新的,只当是作个参考,可别让我落个误人子弟的嫌疑

Adobe 公司于日前推出了 Adobe Photo Deluxe (这个词我不会念) 3.0 中文家庭版 "相片妙手", 这是 Adobe 公司针对家庭用户开发的中文版相片编辑软件。"相片妙手"是采用 Adobe 的先进技术, 以 著名的专业图形图像设计软件 —— Photo-

Shop 为基础设计的,并特别设计了简单的辅助工具,引导用户从软盘、CD-ROM、数码相机或 Internet 输入相片,进行简单的修饰。使家庭用户尽享美化影像的乐趣。在使用过程中,用户可随时通过 Adobe 公司的网址 http://www.adobe.com 免费下载各种最新功能及各种影像。该软件的零售价为 298 元,由北京希望电脑公司唯一总代理

说到希望电子, 100年, 100

《计算机知识 全面速成》是一套 自学电脑的教学 软件,它包含了计 算机系统基础知



识、MS-DOS基础知识、UCDOS6.0基础知识(含有各种输入方法介绍)、WINDOWS基础知识、1月

软件基础知识、计算机故障与维修全部采用 动画演示,适于自学、课堂演示,培训班、初 学者、儿童皆可使用,对于参加全国计算机 等级考试和劳动部职业技能等级考试的考 生来说,更是难得的良帅与益友

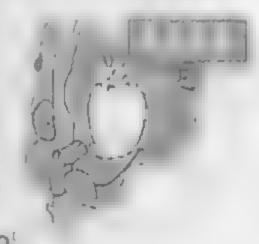
另外一套是《广告创意与三维动画》。这 食光盘皆为三维动画运用实例,并对每一实 例进行了详细讲解,包括每一实例中三维动 画特殊效果及其 3DS Studio 的具体使用方 法。特别增送经典模型及广告、建筑效果等 专用贴图材质

跟大家侃了这么半天,还有些不要钱的 东西更应该告诉大家。"环球使者"系列软件,包含了英汉辅助阅读系统、中日文输入 平台,多国语电子词典,功能十分强大,真正

计我们高兴的还是它是一个免费试用的软件,不过你可一定要在3月1日以前到 http://

www. hcuslft. com 去下 载。

存节到来之际,正 是软件争相解价的好时机,厂商也想早点卖 定了货回去过年,所以 莫要心慈手软,大胆杀 价。最后祝大家过个好 年,买到称心的软件。♀





种过节习俗。人们 不支 当日,都会互赠装饰过的彩 蛋,象征新生之意。后来有人开始用 巧克力或其他材质做成蛋状,然后内 减一些小礼物,受赠者并不知道内有 玄机,发现之后每生兴奋之情。此后 复活节彩蛋又有"意外的惊喜"或"内

在电脑软件世界中, 许多软件工程师在漏缸软件时, 会在软件的隐秘地方加入一些自娱娱人的小把戏。我在读书的过程中逐渐收集了一些, 介绍给大家, 供人家参考, 不过希望大家不要以太严肃的心情去对待, 试不出来不要太计较, 也许是软件的版本不合适, 或是硬件的搭配有些出人, 下万不要为了这些难难的"复活节彩"而废寝忘食 坐立不安娶!

Word 97

有玄机"的意味

- L. 新建一个 Word 文件、输入 "Blue",注意"B'
- 2 1 4 1 2 7
- 3. 将光标置于单词之后,按一下 空格键;
- 4 在工具栏"帮助"菜单内选择 "关于 Microsoft Word",按着 Ctrl+ Shift 两键,用限标志一下左上角的 Word 标志图像,一个简单的弹子台游 戏出现了;
 - 5. 以"Z"和"M"键件制左右反弹



杆,它会自动补球,退出按 Ese

Excel 97

- 1. 打开一个新的空白试 算表文件;
- 2. 按 F5 键, 在对话柜内 输入"X97. L97", 然后按 Enter 键;
 - 3. 再按 · 下 Tab 键;
- 4. 按着 Ctd + Shift 两键 不效,用鼠标按工具栏上的 "图表向导"按钮;
- 5. 屏幕变暗,一个 3D 模拟飞行环境出现,可用鼠标控制前后左右移动;
- 6. 你可以试着在地面找一个刻着软件开发人员的"功碑牌"。退出按 Eser 键

Powerpoint 97

- 1. 在「具代"帮助"菜单内选择 "关于 Microsoft Powerpoint",
- 3. 旧版的 Powerpoint 95 中也

Office 97 快捷工具栏

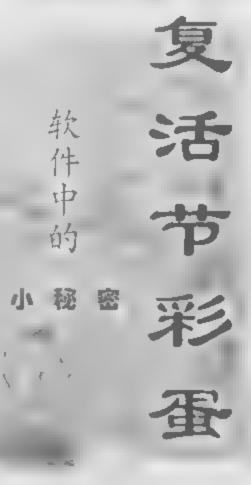
- 1. 按下 Office 97 快捷工具样最 顶端的 Office 97 掛标,选择"关于 Microsoft Office";
- 2. 按着 Cirl + Ali + Shift 一键不 敏, 冉双击左上角的排用, 看到了什 么现象?

Outlook

- 1. 新增一个"联省人",在名字一 栏中输入"Ren Hoek",注意大小写;
- 2. 选取这个联络人, 按下"帮助" 菜单内的"关于 Outlook";
- 3. 同时按着 Ctrl + Alt + Shift · 建, 鼠标按下确定, Outlook 开发小组 成员的名单就会出现

PW indows 95

- 1. 在桌面空门处按下鼠标右键, 选择"新建文件夹";
- 2. 把这个文件夹命名为 "Net Folder",按一下"Enter"键;
 - 3. 按 F2 功能键, 把这个文件夹



改名为 "and now, the moment you' ve all been waiting for", 然后按 "Enter" 理;

- 4. 冉按 F2 功能键, 把这个文件 夹改名为 "we proudly present for your viewing pleasure", 冉按"Enter"键;
- 5. 最后一次按 F2 功能键,把这个文件夹改名为 "The Microsoft Windows 95 Product Team!",按"Enter"键后打开这个文件夹,一段动画便会出现

Eudora

莺

文

- 1 这是个电子邮件客户端软件, 选择"Help"内的"About Eudora";
- 2. 选择 "More Credits", 再接着 Ctrl 键不放,发生了什么?

Windows 3, 1

- 1. 在"程式管理员"的"说明"项里, 选"关于 Program Manager", 出现一个对话框;
- 2. 按下 Ctrl + Shuft 不放, 然后用 虽标在 Windows 标志上双击;
 - 3. 按下"确定"关掉对话框;
- 4. 重复第一步、冉次开启对话框;
- 5. 重复第二步, Windows 的标志 就有些不一样了, 再重复以上步骤, 会发现化样更多, 连比尔·盖兹的大 名都出现了! Ω



PageMaker



商近毕业,先论自己被商无个,七里满是不情愿地走出 校门,还是蹒跚高上,准备开创自己锦绣前程而积极入世, 在人才市场上,你一定会感到人才竞争的激烈

对一位应聘者来说,他是劳动力商品,而他手中的简历 就是最主要的广告宣传品

要制作一份自己满意的简历,在脑子里有一个好的形 武是不够的,因为一些软件操作上的问题会使你脑子里的 型法变不成现实,或者当你完成烦琐的设计之后,你会发现 要想修改其内容会更加烦琐

通常,人们设计简历都是用 WORD 来做的,其实 WORD 在这方面真的不太好用。比如:

Experience:

1996. 6-1998 8 Director of Public Rel - China Import and ations section with Export Company

在 WORD 甲是这样操作的:

第一行: Experience: 第二行: Director of Public Rel -China Import;第三行· ations section with Export Company。

要是把它们写成一行, 就是: 1996. 6 - 1998. 8 Director. of Public Relat - China Import and ations section with Export Company。所以,在编排版面的时候根本不合语言的逻辑 性,要想在这样的文本里进行修改,复杂性也可想而知了。

如果使用 Page Maker 来做简历就容易多了, 因为 Page-Maker 引入了文本块操作。当置人文字后,用户可调整文本 块的大小、形状或位置而不影响文章中文字的顺序或其格

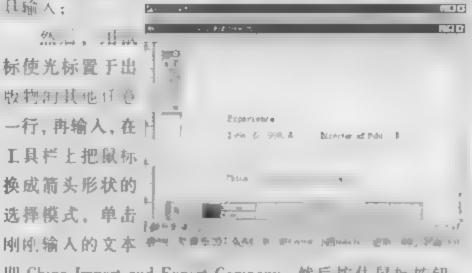


四结合不同文章中 的文本块或把连 接文字分隔成单 一独的文本块和文 章

> 就上面的例 子来说,我们可 以先使用文本「

且输入;

M. 11 ... 标使光标置于出 收物的其他任意 一行, 再输入, 在1 工具样上把鼠标。 换成箭头形状的 选择模式,单击



即 China Import and Export Company, 然后按住鼠标按钮, 当箭头变为一个四向箭头时, 拖移文本块到第一次输入文 \$6.5 n 文字在主题代写了单手 把光形置,适当的位

> 置(如 and 后)按 一下回车就完成 了。这些操作其实 只是在操作两个 文本块而已,修改 的时候也只需对

这两个文本块分 别进行修改就可 以了

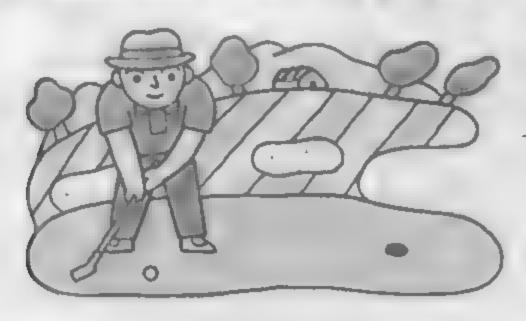
下面我们一 起来完成一个简 单的例子来体会 — 下 Page Maker

的优越性——简单实用

- 1) 单击"文件"菜单
- 2) 单击"新建",出现一个对话框,单击"确定"
- 3) 单击工具栏上的矩形, 鼠标变成十字型, 拖动鼠标 町出矩形
- 4) 单击工具栏上带有横竖线的图标, 可画出横平竖直 的线, 画出自己想象中的格式
 - 5) 在画好的框中输入文本
- 6) 进行调整 (看看文本的位置是否合适, 横竖线的交 叉点是否严丝合缝) ♀







KILL98 试用记

天津 田 阳/文

好不容易买到了能查系压缩文件中的 CIH 病毒的"老 K"(KILL98 试用版 INFOCD NO. 12), 就让俺先试试"老 K"的身手。拿出毒种 CD 让"老 K"查查,不一会报告有 5 个。 压缩文件藏有 CIH 病毒、旗开得胜。冉让"老 K"给俺那 10000 多口子睡胆病, 内, 雕上病"老 K" 就拉响了警笛(声音 很通真, 俺开始还以为俺家门口的银行让人给劫了), 接着 "老 K"一口气报出近 300 多个病导,都得的是一个毛病。 ——"WIN95. CIH"病毒,这还了得,"咸阿威"岂不成了聋子 耳朵——摆设。不过依俺的经验,情况也许没有那么糟,试 看叫出几个病号,让他们活动活动(运行),一切正常,再让 "老 K"脚瞧, 也没发现新增的病导, 这表明被"威阿威"处理 过的病毒已经没有活件了。看样子"老 K"对 CIH 病毒很敏 感,即使 CIH 被"威阿威"毙了,"老 K"也能找到"尸体"。升 级"威阿威"至 V22 E、"威阿威"对 CIH 查系彻底多了,不 仅杀掉了 CIH, 而且打扫了战场, 连挑剔的"老 K"也没啥意 见(不报警子)。

近来"老K"总是闹着要升级, 俺也就顺着它上它的娘家(HTTP://WWW. KILL. COM. CN)看看, 管他有用没用载回两个升级文件 UPKILL3X. EXE(FOR WIN3X 1 32M) UPKILL415. EXE(FOR WIN95/98 2.13M), 娘家人都是大块头, 下载这两个文件花了俺一个多小时, 人民币 1×元。按"老K"娘家给的升级说明运行自动升级文件 UPKILL415. EXE, 刚进安装界面就报错"KILJ 98 不能安装在这台计算机上", 试了几次都没成功。难道"老K"真的因

为出身不好(试用数)要耽误了前程(升级),念"老 K"劳苦功高俺就再给它一次机会,将 LPKILL3X EXE 文件拷人"老 K"所在目录,RLN一下,按提示 OVER\$*RITE 几个文件就得了。打开"老 K"进入帮助/关于 KILL,显示版本信息:敬本 5.0/编译版本 067/引擎版本 4.12(98-08-20)/病毒特征清单版本 4.14(98-10-15),升级成功,"老 K"前程可待。尽管没能升级系毒引擎,但是靠升级病毒特征库,相信能让"老 K"应付绝大多数病毒、哎呀!俺的嗓门是不是大了点,要是让冠群金辰("老 K"它娘)听见,岂不是又要耽 决"老 K"的前程了。

有趣的是,小"老长"(病毒特征库 4.14)对大"老长"(病毒特征库 4.12)处理、查杀) 过的"威阿威" V22. D 扔下的 CIH 尸首有意见,它认为那是"NOT A VIRUS-WIN95. CIH RESTS"病毒,而大"老长"则对小"老长"的一切处置均九异议,并级"威阿威"至 V22. E 后,大、小"老长" 对"威阿威"的处置都没有异议。所以在俺看来经常升级您的杀毒软件还是有必要的。

最后, 俺还得给您提个解, 如果您也养了一只"老K", 最好关上门偷偷地试, 可别到处张扬, 穷人家养个孩子不容易, 望子成龙更不易。切记! 切记!

(注:本文作者请速与我联系









用API函数播放WAV声音文件

李 焱/文

步骤:

- 1. 创建一个新的工程
- 2. 双击 Form L 的窗体, 在代码窗口的 (通用) 区的 (声明) 段内输入或用 API View 粘贴以下语句:

Private Declare Function and Play Sound Lib "winmm, dil" Alias "and Play SoundA" (ByVal Ipsz Sound Name As String, ByVal u Flags As Long) As Long

Private Const SND_ASYNC = & H1

'异步播放标志

Private Const SND_SYNC = & HO

"同步播放标志

- 3. 在窗体上安放一个 CheckRox 控件,将 Caption 属性设置为。同步播放声音文件
- 4. 在窗体上安放一个 COMMANDRITTON 操件, 双击该操件, 在代码窗口 COM-MAND1 区的 CLICK 股内输入以下程序:

Private Sub Command1_Click()

If Check I. Value Then

'判断是否同步播放

and Play Sound "% 1%", SND_SYNC

" 是则同步播放声音文件

Else

and Play Sound "%1%", SND ASYNC '不是购异步播成声音文件 Fnd II

End 5tth

在此我要提醒你注意, 将程序中的第一个参数 "%1%" 改为你要播放的声音, 件名,要求包括文件路径。

5. 运行程序试试,怎么样,听到了吗?

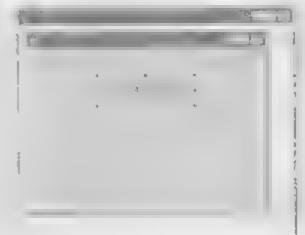
程序讲解

API 函数 snd Play Sound 是一个播放 WAV 文件的函数,它虽然不能控制详细的文件播放参数,如果样率,声音波段等,但它使用起来简洁方便,适用于要求不高的程序环境。它的第一个参数为文件名称,要求给出文件完整的路径名,第二个参数为播放类型,我们采用 SND_ASYNC (异步播放)和 SND_SYNC (同步播放)两个标志 问步播放在你播放声音的时候系统被挂起,不会响应你的操作,对于时间很长的声音文件我们不建议使用此标志。异步播放可以在后台播放你的声音文件,不会影响你的其他操作。\$\Omega\$













注册表供速修改工具

--- WinChanger 3. 0

回 雷/文

传说 WIN95 的注册表就是"阎王爷的生死海", 要是随便赌改就是犯了大忌, 轻则降低系统性能, 重则把你的宝贝 WINDOWS 送上西天。其实一切的传闻都是不可信, 若要弃个究竟, 非得自己尝试一下。我们可以通过 Windows 95 的 RegEdit 程序来修改, 不过过程比较复杂。市场上有不少专业都可以用来修改注册表, 这次我就想为大家介绍一个

WinChanger 是专门用于修改 Windows 95 注 册表的共享软件。虽说该程序是专门为 Windows 95 设计的,但是在 Windows NT 平台上也能够使用。去年 5 月 11 日,WinChanger 的版本已经升级到 3.0,可以到 download. com 站点主页.利用其搜

索 5 changes 搜索 接 726k

WinChanger

When you register winChanger you won't see this ting street abymore. To register and be aske to use all the functions in WinLhanger. Send \$5 or 50 to

killison

Varngeter 19

€61 52 kirshnehemn

Sweden

Promittorget to write your name and Adress (E-mail 40 you can recrue the sent)

Click here to order online by out secure orderform

flick the OK button

X⊙F

X Register

索功能以winchanger 为主题词 搜索到其下载链 接,大小为 726kB。

 分,左窗上部是分类气标窗口,显示的是 Look(外观)、Functionality(功能)、Information(信息)、Speed(速度)6个图标,这是 WinChanger 可以修改的内容。左窗的下部分是项目窗口,显示的是上面每个大类中包含的具体修改项目的图标。如果你用限标左键双击左窗上部窗口中的 Look 图标, 就

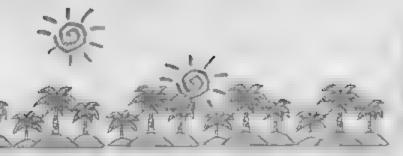
(在下記)。年 日中最大日付 应的具体项目: Bitmap Icons(位 倒将标)、Animation(功画)、 My Computer Icon("我的计算



机"的图标)以及 Recycle Bin's Icon("回收站"的图标)等6个可修改的项目。

比如说,你觉得泉面上"我的电脑"这个图标太单调了,实在想换一个,那么你就可以双击项目窗口中的 My Computer Icons,在右侧的修改窗口中,有一个长条框,在其中输入图标文件的路径名,或者单击 Browse(浏览)按钮打开浏览窗口,找到相应的图标文件后双击,冉单击修改窗口中的OK按钮即可。用同样的办法,可以为"回收站"换上一幅新面孔,其"装载"和"清空"状态可以使用不同的图标。用户可以安装一些专用的图标文件,这就会使你的桌面耳目一新了。

我们在用光盘安装 Windows 95 时,往往会遇





到日后要添加程序情况,这就需要将光盘放入CD-ROM中。如果手头上没有Windows的安装盘,你也许忙得又是打电话又是发Email 求救,弄得焦头烂额;即便有安装盘也是放来放去的相当麻烦。现在只要你的硬盘足够大,你就可以现在将所有的光盘文件拷贝到硬盘上,而后修改Windows 95 使其将安装目录指向存放相应文件的目录,这样再添加程序时,Windows 95 的安装程序将自动从硬盘上读取需要的文件了。操作很简单;双击大

pro My Av Tibrita

类的 Other, 面项 Other, 面项 Detup Path, 在修中, Path 区 Path

的路径修改为你的 Win95 安装文件的路径 (比如 c:\Win95Setup)即可。这个功能对于借用别人的 Windows 95 光盘的用户来说是最实惠的了

人人拥有了 WinChanger 都可以对 Windows 95 的注册表大改特改一番,这岂不就乱了套了? 不用急,WinChanger 具有密码保护功能,可以保证只有用户自己能够使用它来进行修改,而不知道密码的人就改不成。单击初始窗口菜单中的

(密码)

(密码)

(密码)

(字面)

指令将打开密码设置窗口 在 Write your new password (输入你的新密码) 区域输入密码 (注意密码是区分大小写的),在 Rewrite your password (再次输入你的密码) 区域重复确认一次,然后在窗口右边的 Complete Password (完全密码保护) 和 Only for policies functions (仅对规则功能进行密码



已经设置),单击提示窗口中的 OK 按钮结束密码设置。以后再启动 Winchanger 时或者修改规则时,必须输入密码才行,所以千万不要忘记哟!

提醒大家注意的是菜单栏下方的任务栏。红色的"X"表示项目窗口中的选项,大家千万不要几用;绿色的问号是帮助文件,桔红色的"W"是个气帮助,紫色的"E"是给WinChanger的网站发E—mail,黑色的"A"表示WinChanger的版本信息



有相同的功能,随着今后的使用,你会发现用 Actions 操作更加简便

」 上 先为大家介绍这些功能,如果传想了可 更多的内容可以查看帮助文件。希望大。, 肯 是 多,把 Win95 玩穿! Ω







1、快速定位单元格:中文 Excel 97 每个单元格的数认名字是列标加行标。为了进行单元格的快速定位、先要使用剥标左键单击一下中文 Excel 97 (14) 上角的"光标"栏, 然后使用 中表示当从无标位置的单元格的名字, 最后直接输入需要快速定位的单元格的名字, 即可使操作位置移动到该单元格中(例如输入 A2 可以将操作位置自接移动到第 1 列、第 2 行这个单元格)



2、设置单元格数据对齐方式:由于中文 Excel 97 工作 表中的格式 T 具栏上只提供了常用的"左对齐"、

"了月年"中。, "一」, "一」, "一」, "一」, "一」, "一」, 对齐方式, 可以在工作表的数据输入完毕之后, 选择需要使用其它对齐格式的单元格范围, 然后单击鼠标右键, 接着在出现的快捷菜单中选择"设置单元格格式"项, 即可进入"单元格格式"对话框, 或者使用鼠标左键选择"格式"菜单中的"单元格格式"选项来进入此对话框。在此对话框中使用银标左键单击"对齐"选项卡, 此时用户就可以在"文本对齐"中, 根据需要选择 Excel 97 提供的 8 种水平对齐格式和 5 种重直对齐格式。如果单元格中数据太长而超过了当前列宽, 可以根据需要在"文本控制"选择自动换行、缩小字体填充和合并单元格等选项是否有效, 从而增加整个工作表的差观

3、有效地保护单元格: 首先选择需要进行保护的一个或者多个单元格,然后使用限标左键依次单击"格式一单元格一保护"项, 再在出现的对话框中单击"工具一保护一保护工作表"项,接着在出现的对话框中使所有的选项有效、并根据实际情况输入口令,最后回车确认退出。所有的设置完成之后,即可使刚才被选择的单元格被"保护"起来,如

4、快速设置单元格的边框;首先选择漏添加边框的所有单元格,如果需要使用最近选过的边框样式,单击"边框"按钮旁边的工作精实,如果需要使用其它的边框样式,单击"边框"按钮旁边的下拉箭头,然后单击模板上的一种线框样式。另外,如果高要使用附加的边框样式,则使用鼠标左键依次单击"格式一单元格"项,再选择"边框"卡,随后先单击所高的线型样式,再单击指定边界位置的按钮。如果需要设置含有旋转文本的选定单元格的样式,则应当在"边框"卡中使用"投置"下的"外边框"和"内部"按钮,使得边框应用于单元格的边界,并且和文本旋转同样的角变。如果需要更改已有边框的样式,可以先自动选择显示边框的单元格,然后在"边框"卡中使用鼠标左键单击"样式"框中新的线型样式,接着再单击"边框"下单元格图框中要更改的边框。♪



◆我国网络上网民在年底准备进行罢网行动。在 网络上已经可以见到国内网民举行罢网的倡议书和 签名活动。"反电信垄断"网址 http://www.tou.com/ host/struggle 也正式开放。

网民们认为正是因为市内电话费和其他上网费用太高,制造出一个恶性循环、直接影响到公众的网络行为方式。对于绝大多数的网民来说、每月250-350元的支出占据了收入的25%以上的比重,上网开始从新鲜时髦变为沉重的负担。

★北京北教信息科技开发公司于今年元旦起陆 续推出十余种正叛免费的家用电脑软件,第一个发布 的是由该公司自行开发的《首都指南》,将在春节前免 费送给所有电脑用户。之后将有《家政管理》、《健康专 家》、《医疗系统》、《法律咨询》等免费软件陆续问世。②

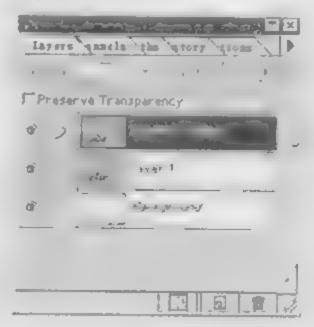


如果说你懂得 Photoshop 中 图层的使用,那么你就可以声称 自己是一个作图的高手了,因为 许多学过 Photoshop 的人几乎不 太会用图层这个强大的工具,或 者对图层的用法一知半解。其实 图层是个简单易懂又方便快捷 的工具,熟练地掌握了它,就等 于已经掌握了 Photoshop 的精髓 之一

3. 作民性的"以言"之子 了里于大小的,大手,大多个 绍图层的使用, 通过这个实例、 你会发现用平面绘图工具制作 ·个 3D 效果的确比在食堂里 排队买饭要快得多(现在止好是 中午11点半,赶紧把这个实例 做完就去吃饭)

首先用 File 菜单下的 Open 打开一张蓝天白云的图像文件, 用矩形选择工具 [[] 选取图像 中所需要的部分,用 Edit 菜单 中的 Copy 命令将它拷贝到剪切 板中。用 File 菜单中的 New 命 令建立新的图像文件,图像文件 夹的尺寸和大小保留其默认

值。再用 Edit/Paste 命令将列 才截取的图片粘贴到这个新建 文件的新的图层上。这时我们 来看看图层工作面板是个啥样 的,点取 Windows 菜单中的 Thow Layer, 将会在屏幕右下角 弹出图层工作面板的窗口,如图 所示:



我们也可以叫它作"Laver 调色板"或者"图层管理器",总 之是一回事。

现在我们使用工具栏中的 矩形选取工具,在图中圈取一个 长方形的区域,然后用 Edit 菜 单中的 Edit/Copy 命令拷贝这 个选择域, 冉点取 Edit/Paste 将



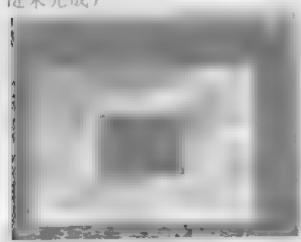
选择域中的图像复制一次,这时 你会发现图层工作面板中又多 了一个新层 单击图层工作面板 上的天空所在层的左侧的小眼 腈图标,将天空图层暂时隐藏起

然后我们选取 Edit 菜单中 的 Transform 变形工具选项中的 Distrot 功能,将这个新建的图层 拉扯变形为一个梯形,用鼠标在 析中以1、11·2以一多形

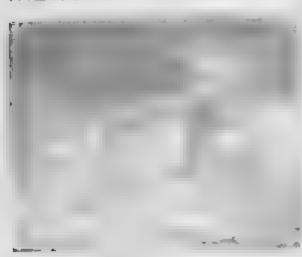




再点取 Edit/Paste 选项,就 又将刚才拷贝的天空粘贴到另一个新的层中,连续重复变形功能的操作,直到建立四个侧面的盒子形状(真是太麻烦了!还得不停地点这个命令。——别急,你可以连续用 Ctrl + V 的快捷健求完成)



分别选取这四个侧面为当的层,用 Image 菜单中的 Bright-ness/Contrast 亮度对比度调节工具来调整各个侧面的亮度对比度调整各个侧面的亮度对比度,使之体现出立体的光度,在图层工作面板中分别单点,在图层工作面板中分别单位,把各层的图标,使之连接的图标,使之连接的图标,使是连接中的图标,由于上部层工作面板中是连接的小眼睛图标,快量上的层层的小眼睛图标,快量上层的小眼睛图标,快量上层的小眼睛图标,快量上层的小眼睛图标,像是这样一幅美丽的图点。当时我面对着这样异面又美丽的天空已



经如醉如痴,真想一步走进去看 个究竟,却一头撞在显示器上, 才从幻想中醒来。 使用矩形选取工具选取这四个天空的侧面;然后设置前景色为黑色,背景色为白色,选取工具栏中的环形新变工具。并以出出,在弹出的Radial Gradient Options 对话框中的 Gradient 下拉菜单中选取Forground to Background 选项,并在对话框右边调整不透明度Opacity为25%。然后用鼠标在图像中心划一条直线,产生中间暗四周亮的效果

下面我们来对这个图像进行一下修饰,用同样的方法载入一张飞机图片,点取工具栏中的套圈工具。同时按下Alt 键,沿着这个飞机外边将它报取下来,你也可以点选 Select/Feather,将选择域别化1-2个像素,选取 Edit/Copy命令拷贝这个图形,再回到蓝



天白云的图像,用 Edit/Paste 将它粘贴到这个图像中。可能 你会发现这个飞机有点大了。 那么你就按下 Cirl+T键。图 像上会出现一个图层选择框。 按住 Shuft,用鼠标左键点中一



后,在框中双点鼠标,再在工具栏中选取移动工具 中,将 飞机移到合适的位置。最后用 Laver 菜单中的 Flatten Image 命 令将各层合并,这个创作就完 成了。

哟, 才用了20几分钟就完成了这个实例, 现在去吃饭正合适——不过 Phtoshop 的无穷魅力已经成为精神食粮, 我早就忘记了什么叫饥饿……(女友: 吥, 当你的神仙去吧, 冉也不即你了!)

通过这个实例你是不是已 经掌握了一些图层的简单应用 呢?有问题可以E-mail 给我 (Redlight@ 263. net)。其实 图层就像是把许多层玻璃叠在 一起,有图案和色彩的就会透 过来,如果做坏了的层就把它 扔掉。

Photoshop 的图层管理功能是十分强大的,它还有另一个强大的功能,就是精彩纷呈的速镜特效,如果你还想了解的话,且听下回分解! \$\omega\$



Adobe Photoshop 5.0







作厂:持人: 30 嘉

哈哈,转眼间春节又来到了,我在这里给大家 拜年了,还望朋友们新的一年多多支持小编我的 使件栏目哟。"o"

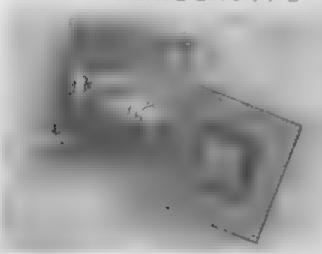
啊啊, 人伙节前过的怎么样呢? 我可是为了在节前把这两期杂志做出来而整了好几个画宵。现在俺还是两眼发黑, 帮个一个礁猫模样呢。: (

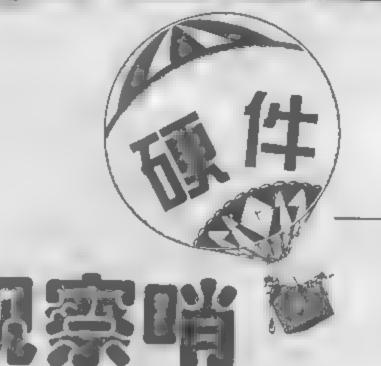
这期给大伙送上了一篇(ATI Rage 128 显示 卡即将登场),这是 ATI 新一代 3D 加速卡的介绍 和评測报告。什么,你没有听说过?哈哈,在你看到 这篇文章的时候, Rage 128 可能已经出现在市场 上了。这块显卡的性能到底如何呢?我就不多说 了,去看有形篇《ATI Rage 128 显示卡即将登场》 就知道了

另外, Voodoo 3 是现在期待度最高的显卡之一,但我们却不一定可以顺利地买到它了。这并不是说 Voodoo 3 的计划将被取消,具体的原因嘛……大家去看看(向 Voodoo 3 说 BYE BYE!)吧。

好了,好了,朋友们还是慢慢看文章吧,我要 去睡了,以便早日和唯猫 族创青界限 Ω

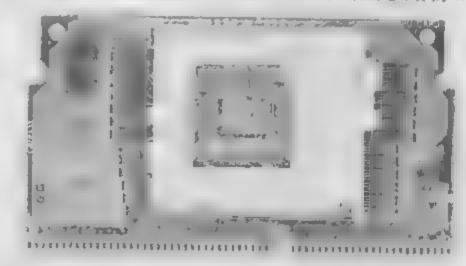
止当我们为了Intel的赛扬 A 大声叫好的时候,突然发现,问题并没有我们看到的那样简单,现在市面上的赛扬 A 非常混乱,以前痛号为 SL32A 和 SL2WM 的赛扬 A 被大伙称做超频极品(又是超频极品,好象现在 Intel 的产品有一半都是超频极品了),现在市场上流通的绝大多数都是这两个编号的产品。按说这应该是好事吧?可是越来越多的朋





孙 嘉 文

调查扫描仪行情的时候,顺便去找一个做电脑生意的朋友。正巧他刚拿到一批赛扬A、我就请他帮忙试试赛扬A的超频性能。结果令我大吃一惊,实验了15块赛扬A、编号有SL32A的,也有SL2WM的,知道有多少可以上450MHz吗?"足足"有2块!而且还有一块在不加强散热措施的情况下,在Wm98中有时会处机。看来,现在赛扬A不好超畅已经不是个别观象了。而且,赛扬300A的价格最近也在反弹,原因是Intel 好象控制了赛扬A的供货。很明显,赛扬A

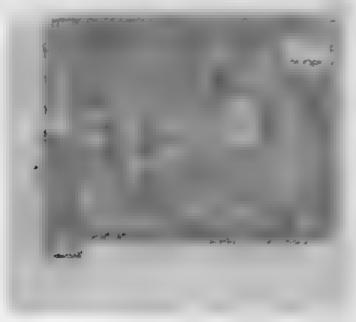


以现在的价格发售,Intel 肯定赚不了太多的钱(这里说的"不太多"是相对以前 Intel CPL 的高额利润而言的)。现在 赛扬 A 的热销已经严重影响了 AMD 在低端市场中的地位,Intel 最初的目的达到了。可是,能超频到 450MHz 使用 的赛扬 A 同时又影响了 Intel 其他高端 CPU 的销售。怎么办呢" Intel 果然不愧是主宰 CPU 市场的老大(老奸巨滑°),它一方面控制赛扬 A 的出货,使赛扬 A 的售价上涨;另一方面,改用较低要求的生产线(PII 266?)来牛产赛杨 A,令它的超频性能大大下降。这样,赛扬 A 既占领了市场,又不会影响 Intel 其他 CPU 的销路 这就是为什么现在赛扬 A 超频能力下降的原因

对了, Socket 370 的赛扬及主板已经在市场上露面了。伴随它们的还有一种很有意思的产品——Socket 370—







Not1 转换 卡。它到底有 什么用呢。呵呵, 就是明确的, 就是一块转换 卡,让 Socket 370 的 赛 可 以 的用 数 它们的 它们的

格不贵,大多在50-100元之间,个别产品甚至还带有设定外频和CPU内核电压的功能。不过,我觉得这种"中庸"式的东西恐怕不会有太大的市场。毕竟一块纯正的Socket 370主板比一块BX 主板+一块转换卡要便宜多了

高要注意的是、2X 主板有 66 外额和 100 外额之分,现在市场上大彩都是 66 外额的产品,而且售价几乎全在 800 元以上,所以并不值得购买。不过,1 月 3 日 Intel 已经宣布调纸 2X 芯片组的售价,2X100 的价格从 27 美圆降至 21 - 22 美圆,和 2X66 几乎一样 因此,我个人认为,只要再耐心等上几周,就可以看到大量排价在 600 - 700 元的 2X100 丰板了。

现在我们已经不难看出 Intel 要对 AMD 展开大举进攻 之势了。AMD 当然不会坐以待毙,最近它的 K6-2 系列也 在颗颗降价, 售价一直低于同频的赛扬 A。但是, K6-2的 性能确实不如赛扬 A 远矣。原来一直以为 K6-2 只是浮点 不行, 但是在新推出的 winstone 99 下进行测试、我们看到 K6-2与 Pentium II 在整数方面也有不小差距。这是怎么回 事呢? 原来的 winstone 系列在进行测试的时候,会依次运行 一些常见的商业软件来检验 CPU 的速度 南 winstone 99 则 是一时运行几个软件来测试 CPU 的速度, 在现在的多任务 操作系统中,哪种方法更客观已经是不言而喻了。K6-2 在 多任务和现实应用中暴露出自身的速度和 Pentium II 相比 还是有相当大的差距。而现在 K6-2 的售价与赛扬 A 相比 并没有多大的优势, 而 K6-3 和 K7 虽然雷声很大, 但终因 AMD 的生产方面跟不上而迟迟不肯露面。看来 AMD 今后 的苦日子还长着那。其实我真的不希望 AMD 在这轮较量 中被打垮,毕竟现在能和 Intel 叫叫板的只有 AMD 了。如果 AMD 一蹶不振的话。恐怕咱们就再也用不上物美价廉的 CPU 了(所以,我决定了,帮别人攒机器用 AMD,自己装机 用 Intel。 ~o~哎哟, 别打我……)

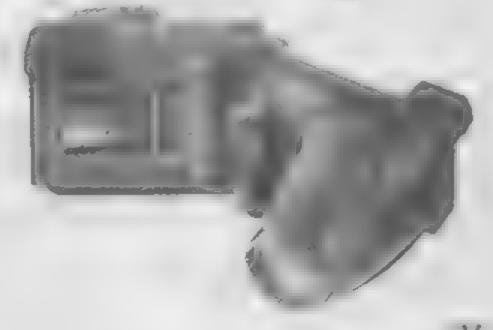
硬盘方面最大的事件就是——希捷的大灰熊停产了。啊, 天那!!!我买的可正是大灰熊呀!!!今后要是坏了连换的地方也没有了。: (为什么大灰熊要停产呢?主要是因为大灰能属于第一代7200转/分的硬盘,它的制

作工艺非常不完善。发热多,噪音大,稳定性不好,返修率高,用了没有几天就整个报废的也不在少数。于是,希捷停产了这曾经叱咤硬盘市场的大块礁。而且,听说希捷已经开始回收这一批产品了,我还得仔细考虑一下是否把我这并不十分可爱的大块礁献出。:(其实不光是大块礁,迈扬7200 转的金钻电行在和大块礁类似的情况,同为7200 转/分的金钻二代很快也要上市,单碟容量高达5 1GB,7200 转/分。而起腾也不甘示弱,近期会推出其下一代产品Fireball Plus KA,新的昆腾硬盘采用 Ultra DMA/66 接口,7200 转/分的转速,平均寻道时间 8 5ms,512kB cache,再加上235M/S的内部传输速率,相信速度一定不慢。下面就要看新的昆腾硬盘的稳定性和超频性如何了,但愿不要它走上大块礁的老路

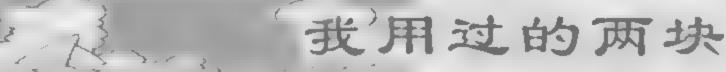
另外、ATI的 RAGE 128 也快上市了,什么?你不知道 RAGE 128 是什么?太落伍了吧?快去看看伟思编译的《ATI Hage 128 显示卡即将登场》吧。看来这块显卡的性能一定错不了,因为它还没有上市,就已经开得其他几种高端显卡(如 RIVA TNT、VOODOO BANSHEL等等)的价格大幅度下调了。呵呵,这下 3D 显卡的市场就更混乱了。不过,我倒盼着多加进来几个有实力的竞争者,那样的话,肯定要不了多久就又能看到各大显卡厂商打价格改了。"6"

另外,Diamond 的 MX300 声卡已经进入市场了,现在的价格在 1100 元左右,这是近期 Dianmond 用来与 Creative 的 Soundblaster Live! 竞争的主力产品。它的价格现在应该处理比较合理,但 SB Live!现在已经深入人心了,MX300 究竟可以占领多大的市场?这还是一个未知数 对了,最近突然有不少人抱怨 Creative 的低价位音箱 PC WORKS4.1会不时出现 聯 产,尤其是在开灯和其他电器时,PC WORKS4.1 极易受到干扰。更有甚者,居然有人用 PC WORKS4.1 收到了电台的广播,真是令人哭笑不得。看来 Creative 的 PC WORKS4.1 的抗干扰能力的确不是很强。不过话又说问来了,800 元能做出这种效果的音箱,我们也不能苛求 Creative 太多。不是吗?

好吧。说了这么多、嘴都干了(阿呵,俺用语音输入 *o*)。就先到此为止吧、咱们下一期再见 Ω









SUPER 7 主板

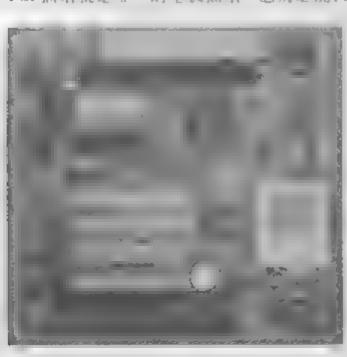
曾 洲/文

这两块主板都使用 VIA 的 MVP3 芯片,支持 100MHz 外颗和 AGP 接口。大众 VA503+为 Baby AT 板、精英 P5SD-B+为 2/3 Baby AT 板、两块主板上都有 AT 和 ATX 电游接头,均支持 112MHz 外颗,大众 VA503+ 标明 124MHz 外颗,精英 P5SD-B+ 有隐含跳线,可以跳出 124MHz 外颗。这两块主板都是 DIY 爱好者,尤其是超颖一 放的好选择,但又各有一些就缺点

在硬盘 IO 系统上, VA 503+ 的优点是支持硬盘 S. M. A. R. T. 技术, 但在投所用的 BIOS 版本 1.13JE125中, 其硬盘输入输出速度竞比我的 PI33 所用的 Intel F \ " 片组还要慢根多(希望较新版本的 BIOS 可以修正这一点)。特英 P5SD - B+的优点是硬盘输入输出速度较大众 VA 503+快, 但不支持硬盘 S. M. A. R. T. 技术。

在内存方面, 大众 VA503+有4个72线 SIMM 插槽和2个168线 DIMM 插槽, 支持8~512MB。精英则只有2个72线 SIMM 插槽和2个168线 DIMM 插槽, 最高支持512MB。两块手板的 SIMM 和 DIMM 都不能同时使用

有扩展插槽上、大众 VA503+有3个 PCI 插槽和3个 15A 插槽, 只有一个全长的 PCI 插槽。当然, 其中有一个 PCI 插槽量是和 ISA 共用的, 还好不是全长的 PCI 插槽 那个全长的 PCI 插槽与 AGP 插槽相邻 精英 P55D → B + 则有4个 PCI 插槽和2个 ISA 插槽, 其中有一个全长的 PCI 插槽。当 然, 其中有一个 PCI 插槽虽是和 ISA 共用的, 可惜是其用的 PCI 插槽就是唯一的全长插槽 也就是说, 如果你用了全长



的PCI插卡, 就只有一个 ISA插槽可以 用了。

大 众 VA503+的 CPL 倍频范围 为 2.5~5(按 总在 MMX 中, 3.5 和 1.5 倍 颗应该相同,



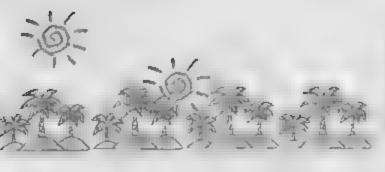
大众 V A530+的 CPU 电压设定范制为 2.0-3 2V, 粘英 P58D-B+为 2 0-3.5, 精英的可设定电压范制要更高,可以给超物高手以更多的选择。但对于 K6-2 来说,就没有什么区别了,不过将 CPU 电压加到 3.2V 以上,即使是 Intel MMX, 也确实有点么,不但一般用户不会做, 标信大多数超物者也不至于如此疯狂。不过特英 P58D-B+还提供了 CPU 10 电压调节,可以将 10 电压设定为 3.3V 或 3.52V, 有助于提高外设的稳定性

大众 VA503 + 有两块共 IMB的 Winbond L2 Cache(印象中是 4.5ns的,记不遵子),精英有一块 5ns的 Winbond 512kB L2 Cache。两种主板均用 7ns 的 TAG Ram L2 Cache 的性能对浮点运算的影响不大,但对整数运算的影响却很大,这从赛扬 266 与 P II 266 的对比可以看出,大众 VA503 + 由于 L2 Cache 比特英 P58D - B + 要大,所以有进行 Winbench 98 的测试时,其 CPU mark 32 得分别最大于特英 P58D - B + ,大约有 10%的优势

有跳线设置上,大众VA503+的跳线相对集中,调节容易。但其对内存的一组跳戏的作用在说明书和主板上都没有说明得很清楚。精英PS-D-B+的跳线则相对分散,比大众多了一组调节 AGP 和 PCI 倍率的跳线。总的来说,精英 P5SD-B+要设置的跳线比大众 VA503+要多,这对DIY 高手来说是件好事,可以精心设置,令系统更快更稳,但对普通用户来说,却增添了不少麻烦

由于是Baby AT的板子,所以主板上位置相当拥挤相比而言,精英PSSD-B+由于是2/3 Baby AT板,板的面积比大众少,所以更显拥挤。大众VA503+的主板上尽管比精英PSSD-B+多了2条72线的SIMM内有插槽和一块S12KB的L2 Cache,其元件排布仍更合理。而精英PSSD-B+的板上FDD插槽位于PRINTER插槽之外。太过靠外,位置狭窄,难于插拔

这两块主板的包装中都只有英文说明书, 而没有中文说明书。两本说明书的说明都过于简单, 只是说明如何设置, 而没有更详细的说明, 让 DIY 高于尽可能地发挥其潜力。



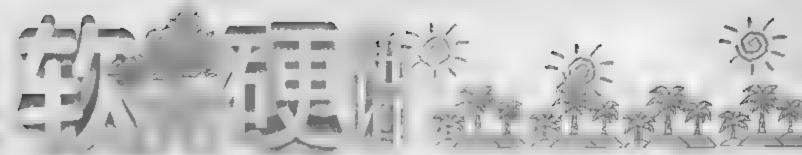
谁

将成为当今最佳 20/30 综合性能

示

非

它莫属



ATI Rage 128 显示卡即海重场

飞翔鸟 伟思编译

序言

纵观当今显示卡市场,Vondoo2似乎已经出尽了风头。但各大图形芯片争相质至,几近特它通下3D加速卡的第一把交椅。在你即将要配置的电脑中可能会有一打的显示卡候选者。你会挑准?如果nVidia公司的TVT不是你的选择。或者3Dfx的女妖精你也不看好的话,那么还有别的挑战者吗?

是终结者?还是"一只只会叫的小猫"?

真的没有一块卡能满足你的胃口吗?需要起



高 2D/3D 性能, 高层 量的 3D 效果, 硬件 DVD 加速,以及能够

人想到有一家公司会给你带来惊喜, 那就是 97 年 拿下了市场销量第一的 ATI 公司, 这次它即将面 世的产品能同时满足挑剔的游戏者和专业用户 如果你是众多游戏的支持者,除了整天泡在 Quake II 之外不做别的了,或者你是既想追求 20/30 的 完美结合,而且又能在囊中着溜的情况下拥有 DVD 硬件加速,还有更主要的是,你还对现在正火 集的 TVT 和 G200 也不感冒! 乖乖,那你还真得留 意一下 ATI Rage 128 了! 这个自负的家伙号称是 1998年 2D/3D 加速卡的终结者呢! 咔嚓,如果玩 靠戏小爽的话看我小插扁你!

Rage 128 特性

1、复合纹理处理

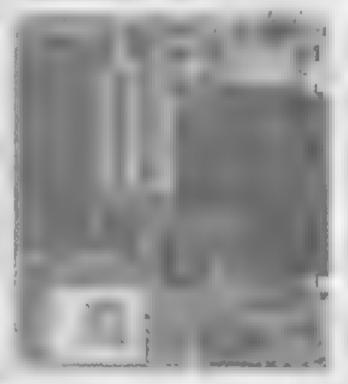
Rage 128 同 Riva 的 TNT 一样拥有单通道复合纹理处理这项功能。什么? 你用不看它?! 不会吧? 除非你不玩 Game, 最新的 3D 游戏(象 1 nreal 虚幻、Half-Life 平化不活、Quakell…)都带有大量的复合贴图, 要包切这些游戏流畅的话, 这项技术 很重要。打个比方, 在 3D 游戏中的图形馆染就象是物剧一幅端, 如果只属一种贪料的话你用任何 副子都可以轻而易举地完成, 如果要你用一样的副子都可以轻而易举地完成, 如果要你用一样的副子和可以轻而易举地完成, 如果要你用一样的副子和可以轻而易举地完成, 如果要你用一样的副子们一种配子只需是一遍易种涂料都搞定(也就是研说的单重直复合纹理处理), 这是什么

我所用的大众 VA503+ 主板的 BIOS 版本为 L. 12JE125, 是 98 年 6 月的。我的 CPU 跳 2.5×112= 280MHz 与被标示为 266。在大众公司的主页上还有 98 年 10 月的 L. 15JE325 和 98 年 11 月的 L. 15JE335 版本的 BIOS 可供下载。目前在市面销售的VA503+ 基本上都是 PCB1, 2A 的, BIOS 有 L. 12JE125 和 L. 15JE325 两种, 都在 BIOS 芯片上有不干胶标签标明。

大众 VA503+的 BIOS 芯片足焊在主板上的,而不是像大多数上板脂样是可以植拨的。大众公司在其主页上明确说明本支持 VA503+的用户自行升级 BIOS,并说明由于BIOS 是焊在主板上的,如果升级失败,必须将 BIOS 从主板上拆下,但技术服务商不支持进行这项维修。也就是说,一旦升级 BIOS 失败,主板便要作废。

品IOS,等于主板 无法使用和适应额技术如果以后 k6-3 出 台、就只能放弃 这块主板了

而且因为 大众 VA503+ 的 BIOS 是焊在 主板上的, 如果 遇上了如 CIH 那样破坏 BIOS







刷子? 知道的话我也去做啦?! 反正同样的 I 我只用 · 半时间就完成。当然, 3D 游戏中的图形渲染要比这把刷子复杂啦, 个过基本原理是一样的,象虚幻游戏中的墙, 砖块的贴图在附近的火光的照射下会有反射, 也就是一个表面出现两种纹理, 普通显卡需要两次循环才能表现出来的效果, 现在 Rage 128 只需一次, 当然快一倍啦。现在 3D 游戏的复合纹理被大量用于烘托效果, 那幻就是运用最多的一个, 如果没有这项功能支持, 恐怕是玩不转的啦!

2、碰撞映射

现实世界没有绝对光滑的东东吧?就拿上面那面墙来 克,沿着墙面看,你会发现其实它很惬糙。要在 PC 中的 3D 世界完美展现这一真实效果,没有硬件支持这项功能,恐怕 你玩起毁灭公爵最新版时效果会大打折扣。实际上,所有 现时软件需要处理的效果,Rage 128 提供了完美的硬件支持,正听谓件能速度两不误

3、32位真彩支持

Rage128 在它众多令人眩目的特件中,可能最著名的就是这一项了,有没有搞错?没有!!TNT和G200 电棉支持 32 位真彩模式,有没有区别?注意了:区别在于,不象TNT和G200 等其他显示芯片,Rage 128 能保证在 32 位真彩模式下无任何性能降低!!而其他显示芯片从 16 位转为 32 位模式,都存在不同程度的 20%~50%的性能下降! 虽然现在的游戏并不需要 32 位显示模式,可是将来就很难说了, 咿噌……

4、硬件 D\D 和 T\ 输出

有了 Rage 128, 你无需再考虑硬件 DVD 解码卡了, 有 FECHNICAL . 差异吗? 画面质量上毫无问题, 有的 语那就是 Rage 128 足 2D/3D 综合视

颗显示卡,它的 CPU 占用率很低,有多低? Anandtech 测试报告没说,只是说不高,在测试的机器中,从老的 K6-200 到最新的 PII 450, 你能在打开 DVD 窗口以后同时开几个 8任务也没问题! "o"

另外一项 TV 输出,它与G200 那样的 TV 功能相比可能会差一点,不过报告是这么说的,你能在 Rage 128 卡上接一台 35 大彩电玩 Quakell,或是 Half_Life,速度和图像仍是不错的! 不过话又说回来,还是劝你不要有在大彩电中进行字处理的念头!

以上所有报告表明 Rage 128 是 ATI 公司手中的一块 非常棒的新一代芯片,不过要达到"完美"二字还为时过早, Anandtech 测试如是说:

正象当初 Vidia TNT 和 Savage 3D 宣传那样, 号称具有惊世骇俗的 2D 图形, 然而在众多的用户中, 企图在 21 彩显中显示 1600 × 1200 × 32 位真彩模式时, 他们的"惊世骇俗"出现了模糊、失真。尤其是在开机数小时后, 你的眼睛大大的疲劳, 喝红牛也顶不住……

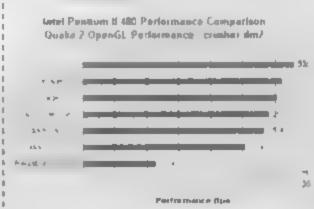
为什么会这样?厂商说谎啦?没有,大多数用户都运行

在 1024 × 768 (最多 1280 × 1024, 因为你没有这么大的彩显生),而且的确获得完美的 2D 效果,不过 1600 × 1200 模式下就没有这么好运啦,原因很简单,为了降低成本,在你的显卡上的 VGA 输出和 RAMDAC 降低了标准,生产商们是这么考虑的:降低成本能满足大多数用户的需要,而提高成本只能满足少数用户的要求,还是前者划算。这真是个不幸的事实!

也就是说,如果你想在 1600 × 1200 × 32 位模式下进行专业 2D 应用, Rage 128 不会比 G200、Revolution IV、Riva TNT 好到哪儿去。: (

3D 图形方面,图形质量会比 TNT 和 Savage 3D 好,不过 差于 G200,可能是测试版的 OpenG1 ICD 业动程序所致, AnandTech 工作率相信发行版本会好一些

测试表现



说明: 所有显木 的驱动程序都是生产 商提供的版本, 其中 Crusher, dm2 demo 用 于模拟在 Quakell 游 戏中最差性能表现 "也即显木们的最低显

小帧速;而de-mol.dm2 demo 则用于模拟 Quakell中的最 作表现,通过这 两项测试可以

(ettel Pontium 6 M0 Performence Companisor C 1824 x 768
Quelte 2 OpenGL Performence discust direct
All Rego 130

Fortermence (type)

反映显卡的平均帧速

总评

因此,对于Slot-1渴望速度的用户,并且希望获得 2D/3D/DVD 三项全能冠军,而不是想突出单项性能,诸如 更好的 3D 游戏特性(那么选 Voodoo2 SLI),或更好的 2D 图像(那么选 G200),那么 Rage 128 是你的普选。AnandTech 工作室向用户推荐的是 2D/3D All-In-one 最佳, 撤开你的 CPL 速度, Slot-1 用户绝对首选——Rage 128, 请将 Matrox G200 放一边去!

此外, Super7 用户也能在 Rage 128 中得到最大的安慰, 它不会出现兼容性问题, 如果你计划在 3-6 个月之内升级 机器, 它至少是能保持游戏玩家兴奋度的好选择。

在此 AnandTech 工作室还特别声明, Rage 128 作为一块实现硬件支持多种图形特性而没有性能下降, 并且板载





向 Voodoo3 況

Bye - bye!



飞翔鸟 楚 狂

看到这个标题,可能有人会以为 Voodoo3 开发受阻或 是计划被取消什么的,放心啦, Voodoo3 的开发进行得很 好,但我们却不一定能顺利地用上它了,事情是这样的:

1998年12月14日, 3Dfx Interactive Inc 宣布将并购 STB Systems Inc, 这次并购是通过股票交换的形式来进行的, 其中每一股的 STB 普通股票可以换成 0 65 股的 3Dfx 普通股票。整个交易预期在 1999年 3 月完成, 涉及金额约 1.41 亿美元。作为这次并购行动的主导者, 3Dfx 对此给予了很高的评价, 认为这使得 3Dfx 从此拥有向零售和 OFM 中场提供 3Dfx 品牌的多媒体产品的能力,并希望能发展成为十大 PC - OFM 厂商之。

3Dfx 官布目前将继续向客户提供当前已赴运的产品如 Voodoo Banshee 和 Voodoo 2。但是,当与 STB 的合并完成之后,3Dfx 将是基于新芯片 Voodoo 3 的产品的唯一供应者。也就是说,我们将再也看不到基于 Voodoo 3 芯片的Creative,Diamond、ELSA、Asus、Leadtek 等牌子的加速卡,而只有一种牌子为 3Dfx 的 Voodoo 3 加速卡 另外 3Dfx 会继续向 STB 当前的 OEM 客户提供基于其竞争者芯片的产品(如n Vidia 的 RevaTNT),但将逐步转向只供应 3Dfx 的产品

毫无疑问 3Dfx 是一间很有实力的公司,并且哪心物物,一向不甘心只扮演芯片厂商的角色,其专用的 API Glade 不但不开放,而且还想把它发展到工业领域取代 OpenGL 的地位。前一段时间整传 3Dfx 将收购 Diamond,虽然最终没有发生(可能 Diamond 不肯),但 3Dfx 的野心已暴露无遗。当然作为一种商业上的行动,3Dfx 并购 STB 本水是很正常的事,但是不再为其他厂商提供下一代芯片的决定却让人感觉有点过火,坦白地说,让一向拥藏 3Dfx 的我感到非常失望。3Dfx 的这次行动可以说是非常冒险的,因为 3Dfx 的芯片并未形成垄断,而 STB 本身的能力并不足够,近来的业绩也不好;3Dfx 只看到 ATI、Matrox 这一类"芯卡合一"厂商过去的成功,却没有想到这条封闭的道路其实已是越来越难走。3Dfx 的这次行动,不但把最大的客户如 Creative、Diamond 等推向 nVidia、3D Labs 等竞争对手,而且

更直接参与图形卡竞争,与过去的客户为敌,树敌无数,实 在不是一个稳妥的举动

事实上,3Dfx 最大的客户 Creative 和 Diamond 都迅速做出了回应。其中拥有3Dfx 6.7% 股份的 Creative 摆出一届"不再需要他们了"的姿态,声称 Voodoo3 并不适合于 Creative 将来的产品线,认为 Voodoo3 的特性如只能支持 16M 内存、16 位颜色等并不足以满足将来的应用。而 Diamond 的反应则是"They aren't the only fish in the sea.",认为 Diamond 一向是从不同的芯片中选择,有许多并非使用 3Dfx 芯片的产品都取得了成功;而 Voodoo3 存在许多不足,并不起 OFM 客户想要的芯片。 Diamond 甚至明确地表示与nVidia 的关系将会更加紧密

3Dfx 强大的对手之一、正在与3Dfx 打官司的 nVidia 又怎么样呢? 在直到10月25日为止的9个月中, STB 在nVidia 的收入中占40%, 紧随其后的 Diamond 和 Creative 分别占28%和12%。可以肯定地说,虽然目前 STB 仍是nVidia 的客户,但并购完成后 nVidia 将失去它!这肯定会对nVidia 的业务有损害。不过 nVidia 却表示对他们的影响不大,认为他们还有许多别的客户,而 nVidia 的技术才是OEM 市场所需要的;而且明确地表示不会仿效 3Dfx 进入加速卡市场,并称"we don't understand this move"。

从长远来看,3D标此举是满足福还很难说,不过如果 我们明年想用 Voodoo3 的话,就没有那么多的选择了。而且 因为芯片和加速卡的生产都被垄断,所以其加速卡的价格

如果国内没有代理的话,我们只好问 Voodoo3 说声"Bve-bve"了

飞翔鸟硬件 资讯站: http:// birds. east. net. cn □

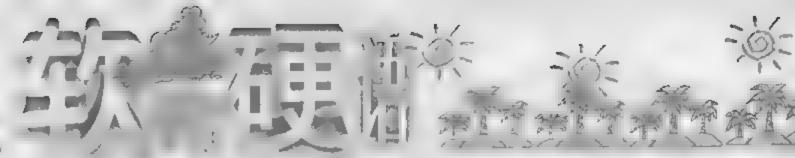


32MB SDRAM、支持 AGP 2×标准的芯片, 是至今测试过的 为数不多的显示芯片中真正能达到以上标准的芯片之一。在激烈的竞争中其标榜的 "Voodoo2 杀手"对于它在 All - in - one 的终极目标中并不为过

不过 Rage 128 尚未出现在市场中,能否及时装配在用户机子里还要看它的行动了! 现在只能说:它是暂时还买不到的 1998 年 - 1999 年度 2D/3D 最佳综合性能显卡!!

飞翔乌硬件资讯站; http://birds. east. net. en Ω





Socket 370

探

45/3

ASL KA/文



Intel 自从退出 Socket 7 而转 投 SLOT 1 以来,低端市场方面就一直被AMD和 Cynx 占据者,为了挽回

自己在低端市场的份额,Intel 先后推出了赛扬一代、二代处理器,虽然这两款处理器以其优异的作能帮助 Intel 挽回了不少市场份额。但 Intel 显然觉得还不够,又于今年推出了新的 CPI ——Socket 370

Socket 370 起一种属于 Pentum 11 框架的 CPU。它的目标客户是在低端部分,所以它的设计也是为降低成本的作的。它的内核与 Pentum 11 基本一致,但为了降低成本,还是去掉了二级缓存,在结构上也要比 Pentum 11 简单。它采用 PPGA 封装,外型与 Socket 7 十分相似,只是在 CPU 的四边各多了一排 Pin 脚。总数为 370 支 Pin 脚。适用于 Mendocino 的 CPU

以前寨扬处理器推出的时候、各个主板厂商纷纷推出了与寨扬配合的采用 Intel EX 主控芯片组的主板。这次 tocket 370 出出,他们更是不会轻易放过。又不加停歇地推出了专门配合 Socket 370 的 Intel ZX 为主控芯片组的主板

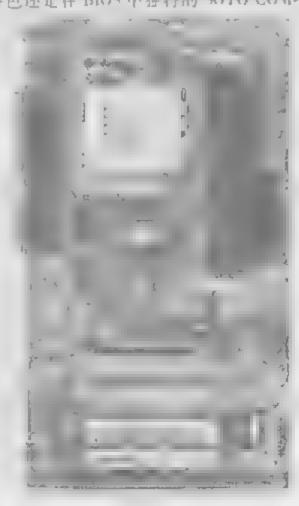
技嘉公司为配合 Socket 370 的推出,看想 LX 用户的 介级,特别推出了一种名字叫 GA-6R7 的转换子卡。它 可将 Socket 370 CPU 在 SLOT 1 的主机板上使用。此块子 卡的最大特色是并不限定只能在技嘉的主板上使用。也可 以在别的厂家的主板上使用。另一特色是在 Socket 370 CPU 上市后,若市面上还没有支持这种 CPU 的主板。那 么用户可以用它在 SLOT 1 的主板上使用,是一个非常方 便的升级方式。这种卡的设计很独特,猛的一看孰好象是



赛扬处理器,但它的中间放芯片的地方却是空的,这种转换卡可以插在 LX 的板子上,可达到提高 CPL 主称的目的。

梅捷作为一个较大的主板厂商、也推出了专门配合 Socket 370 的主板·SY - 61//A

BO setup, 可以让 玩家轻松超频 (DIY最感兴趣之 处)。





新生代"随身听" Rio PMP300

ASLKA/文

成起 MP3 育乐,玩电脑和用电脑的人无人不知晓 MP3 育乐对下来越来越流行。可惜以往只能坐在 PC 之前 欣赏,不过,自从有了 MP3"随身听"之后,电脑迷妆乐迷的 朋友就不必为在路上无法欣赏 MP3 音乐而发愁了。美国帝 混公司餐中这一庞大的市场,在 1998 年 6 月收购了牛产第一代便携 MP3 音乐播放器的韩国 Digitals ast 公司。帝盟随即推出了第二代便携的 MP3 音乐播放器—— Rio PMP300

MP3 是什么?这个问题听起来好象有些可笑。但是有 许多人确实不太明白 MP3 是 MPFG 1 laver 3, 它是在计算 机中储存高质量音乐或音频文件最有效的方式。MP3 文件 通常的扩展名为 * , MP3. 它实际是一种声音的压缩标准。 拥有很高的压缩比,通过选择不同的压缩速率,可以得到不 同音质的声音压缩文件。对于 LD 音质的声音文件, 如选择。 128K 的压缩速率。压缩后您可以得到同样拥有 CD 畜质的。 MP3 文件,但文件已经比压缩前缩小了 12 倍。如果采用较 低的压缩速率。还可以将文件压的更小。MP3 文件的大小。 仅仅是 CD 音频文件的上分之一到九分之一。一张普通的。 CD 光盘可以存储大约 15 首歌曲, 如禾用 MP3 的格式, 同 样 --张 CD 光盘就可以存储超过 150 首 CD 音质的 MP3 歌 曲 这也是 MP3 能够流行的主要原因 由于 MP3 音乐是以 数字文件的形式存在的。因此在计算机系统里和计算机系 统之间就很容易传输,可以通过内部网络, Internet, 硬盘和。 CD-R等各种计算机常用的手段进行传输。当然也可以自 己制作,这是 MP3 能够流行的另一个原因。

Rio PMP 300 体积小于盒式录音带, 只相当于一个传呼机大小, 重量只有 70 克. 并且没有活动部件, 即使在愿到运动中播放也不会间断 笔采销单个 AA 碱性电池, 有高达 12 小时的连续播放时间、用一节普通碱性 5 号电池就可以连续播放 12 小时, 这是任何播放器都无法作到的、这是因为决大部分电能都消耗在机械传动部分 32MB 固化快闪存储器提供 60 分钟连续的数字质量播放时间和高达 8 小时

的语音质量音频、还可增加快闪存储器升级卡。

Rio PMP300 食件中带有一张 Music Match Jukebox 軟件的光盘,它能制作 MP3 曲目 (Lumited 版本),一张 MP3 音乐范例光盘,高质量便携式立体声的耳机,一条连接 Rio 到PC 的电缆,一个通过并行口的影響器和一个 1.5V AA 概件电池

有了一个出色的 MP3 播放器, 那么应当如何获得合法的 MP3 音乐文件呢?

其实根简单,只要你有一个MODFM。 根电话线就可以了。现在有许多的网站已经开始向大众供应 MP3 音乐了。有兴趣的朋友可以到这些网站去看一看。同时帝盟正在和各人唱片厂商积极合作,争取计入们更为便 更容易地 获得 MP3 音乐文件

提供 MP3 音乐的网址:

www.mp3_com

ww mpeg com

www. goodnoise. com-

www.mustematch_com-

www mp3beneh com

www. nordiedms. com 🛛 🔘





ं कि शिव व

1111 \ 1 = 1

天啊……現在每天我的信箱里都会被很多问题塞满, 真想不到朋友们遇到的问题还真不少, 给他的称呼也是五花八门, 例如: 小編(最正規之称呼)、老編(我显得很老吗?)、硬件大师(哈哈, 这可担当不起)、无所不能的老鸟(呵呵, 其实我也是很"菜"的, 不过, 只要不让主编大人看出来, 我就还能在这儿骗口饭吃:))还有教苦救难的教世主(现世音菩萨?)等等。哈哈, 我们的读者朋友的创造力还是蛮强的赚, 我被奪的骨头都酥了'0'

好了,好了,承蒙朋友们看得起,小编我只要活着一天,就要尽最大努力为大家排除困难(装出大人,你的计了)。啊, 川上允许的,则是怎么现在还没有解决?这个,这个……坏了,坏了,说不会岂不是有损我的光辉形象?"啊,咱们不要谈论这些无关紧要的话题了,还是给朋友们解决问题是正经(顾左右而言他?)。"

有问必答信箱: sunjia@ 188. net Ω

Mo_fei

A:唉,老兄要求蜜商的嘛。个人感觉 ADI 5GT 件价比最高。未来衡也不错,但价格稍微编高一些,不如 5GT 值。如果追求性能,优派 (Viewsonic)的 PT775 可以算 17 中的极品。当 统价格也不低。我不是很看中显示器的调控方式和外观,所以观点不一定适合老兄。不过我还是觉得 ADI 5GT 值(主要因为我没钱),其实我只用过几个小时 ADI 5GT(没钱买,只能在朋友那里看看罢了:(),不过我觉得真是不错,只有 4000 多元。用的是特丽珑显象臂,知道带宽有多少吗?哈哈,足足 202.5MHz。呵呵,老兄没有看错,是不是很惊讶?我试了一下,1600*1200 下刷新频率达到 75Hz,是不是很爽?还通

体说的发红的问题, 我没有注意, 毕竟我 只用过几个小时而已。所以, 这就需要老兄自 已具架设 ο Ω



Q: 我有一个问题请教,为 什么市面上常说的 cpu 电压都 是指核心电压,而从没有提起 1/0 电压? 我知道 MMX - 166 的核心 电压是 2.8V,但却查不到它的 1/0 电压,而许多主板上要设置 1/0 电压。请 不吝赐教,问答我这个也许幼稚得可笑的问题。

Doskey

A: 一般很少有人提到 I/O 电压, 为什么呢? 因为 I/O 电压不象 CPU 内 核电压那样依 CPU 种类的不同而不 同。原来的单电压设计的主板内外电压 是完全一致的,而对于后来的双电压主 板来说,外部电压标准应该是 3.3V 你 说的需要调节 I/O 电压的主板可能是早期的 100 外频主板,它们由于技术和工艺所限,在高外频下工作针种用不稳定。为了让外部设备可以正一一件,必要适当提高 I/O 电压。通常会多出。项 3.5V的选项,有极个别还有 REV 选项 (厂商 注明 3.62V,实测达到 3.75V)。其实几乎所有的机器在这三种电压下都可以正常工作,但是高电压会引起外设温度升高,所以如果不是为了提高外锁下系统的稳定性的话,最好还是采用 3.3V 的外部电压。





Q: 想向问台湾大众 17A 显示器和爱国者 700A 显示器两者孰优孰劣, 兰州这商家说 700A 高分辨率下有抖动、不如大众 17A, 但价钱相差无凡, 请你帮我决定一下。急于在节前配好以 PLAY 过春节, 请尽快回信! 谢谢! Guo Yun

Q: 我是一个爱玩电脑的小伙子, 为了更好的玩游戏, 最近想买一块好的 3D 卡。我本来有一块 VOODOO1 - PCI 的卡, 不知道 AGP 可不可与之连用像 PCI 与 PCI 一样。诸多指教!

A:哈哈,我也是一个电脑的小伙子。既为同志,何需客气? "o关于你的问题嘛,首先 AGP 可以连 VOODOO 和 VOODOO 11,链接的方法和 PC1 显卡链接 VOODOO 是一样的。其实 AGP 与 PC1 从后面看是一样的,只是在机器内部用的插槽不一样而已。只不过,老兄的目的是玩游戏,那么既然有 VOODOO 了,还要买好的 3D 显卡做什么?因为玩大多 3D 游戏时,只是 VOODOO 子卡在丁作,而游戏效果和速度与你所用的主显卡是无关的。当然,你可以把 VOODOO 卖掉再买更好的 3D 加速卡来玩游戏。要是还保留 VOODOO 子卡的话,完全没有必要更换2D 显卡。Ω



我有点成元年。CHINANET 163 时,无定息样设置,最高。15年15066666 的产生AHOO感,在是有点来应。MOTOROLA336快呢?也不象一些人说的"黑猫"从不掉线,这几天的试用中就掉了好几次。

谢谢! 请各位大帅务必在百忙之中不吝赐教,给我回信。

MAIGY

★ "智信 我注 上感见不可以 作 5 据 我没有见 可不敢安保证证 智 4 不见世代及自居设, 指注无来分流上 国生文物障与其 美,政警程文化主发企业与参见 自己。"简 化对环元素 生产有一定 "加 4 / 维 五 不是 最主发的人者。谁任意上考 中央和社会性"加强人发"则则 起源定电话支充了清。其实,上国的主要和社会性是相关的 每 朱电话支或者 備 的 "量不知,在数据的铁输过程中会产生企文的干扰。广 老 中自自自数据和 高度直存 起,有存的人工 有数据转换过程中 就看发 土土。流 2 的时间来分辨企设有数据 "会"来《分不干的话。"指 就会吧。则以或正发上担设的情况 "一次,请你还看看是"是理证"成的。"是一是"更"为"是一类"等"有不用诸的概念下(制)是下与优,时候、拿起队简行作所,如果有企为一、电话支充重量或不是特易的"公本是电话"或"人",她儿话。或你是"您",是一换电话"效",各点多处的,输"都不如使一个果在下上可让没有人关的企业的。可以最为不是"加"。是"精"和以成。



H MRADELIK

田田

村"目主持人: 金鑫

大家新年过得怎么样?一定很爽吧,我这几天忙于访亲探友,整天弄得疲惫不堪的,累极了,不过一想到季大嘴上个月因为吃坏了。 肚子而住院,现在看见好吃的先流口水不敢下嘴就感到好笑,疲惫"感也减轻不少。希望太家也能和我一样,在工作学习之余找点 子,这样干起事表才能事半功倍呀!

二月份有我国的传统节日——春节,在这里我先代表编辑部的"老编小编、排版美工们向扶情的读者们拜个年,谢谢大家一年来对 我们工作的支持,也请大家新的一年里继续支持我

新的一年,我们有着更多的希望,有着更多的向往,因此我们会 更加努力地把杂志办好,以报答广大读者对我们的厚爱 也有 不少精彩的文章、"马雕车番满路)集中了大批出色的关于汽车的。 网站介绍,相信一定会得到喜爱汽车的读者青睐的;《仙乐默积网上。 来》则精选了一些音乐相关网址。各位读者可以到网上下我一些好听的歌。为过节增添一些喜庆气氛;应一些主页制作爱好者的强和。 要求,本期准备了《在网上安个家》,介绍了一些制作主页的工具软。 件和技巧,希望大家会喜欢;另外还有网络迷情和有美网上加速的 文章,大家一定要仔细看呀!如果你们对这期的文章有什么意见和 看法,欢迎给我来信,我的电子信箱;coxlingn@vahoo com

虽然是一年之初,但 Internet 上的新鲜事却层出不穷 日前据美 国计算机紧急反应小组协调中心报告。互联网底层协议 TCP/IP 让 黑客有"洞"一乘,被他们盯上的网站和系统可能会陷入一片混乱 该中心标,易受攻击的系统将遇上叫做"拒绝服务"的攻击。而 易受此种攻击的机器很容易被黑客发送的数据包而引发死机或毕 常操作。另外,攻击者很可能假置原 IP 地址,使得它看上去象是来,自互联网其他某个地方,该中心的专家建议易受攻击的站点重新设置路由器或防火墙,并安装路由器过滤装置防止假置 IP 的攻击

另据一项新的调查显示, Linux 操作系统的市场份额在 1998年。 在增了 212%, 增长速度远超过 Windows NT、Net Ware、Linux 和其。 他所有的服务器软件 IDC 的调查显示。1998年, Linux 的市场份额 从 6.8% 增长到目前的约 17.2%, 使用 Linux 的用户人载从 1997。 年到 1998年则增长了三倍。

据 Chinabyte 最新消息。一个名为 Cyberwar 的黑客组织开始向 en 域名站点出击,并减狂叫翼要逐个攻破带 en 域名的主:

客组织在被攻击的页面上宣称,此次行动是针对镇江盗窃银行巨款, 的两黑客被判死刑一事而来 因此,提醒带 en 域名的网站对此严加 防范。对了,最近中国还发生了一起罢网事件,一些网民为抗议上网, 收费过高而停止上网,是啊,高昂的电信收费已经成为 Internet 在中, 国发展的瓶颈。希望有关部门能考虑考虑我们网民的要求,

好了,这次就聊到这里,别忘了来信该该你们对本栏目的意见。 还有 给永投稿! ~~咱们下期再见! Ω



(L LEXUS

"宝马雕车香满路, 奔驰亦可夙上行。"

——汽车网址大放送

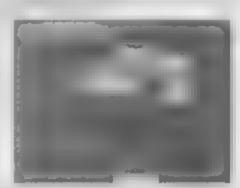
飞 虹/文

记得小时候最爱玩的玩具就是汽车。因为那时家里条件不太好,我断有的玩具中只有一辆汽车。虽然它很小也不很精致,但我还是要不释于,就连晚上睡觉也要把它放在身边。现在或者咱们国家经济的发展,汽车这种原来的名像品也"由时上谢"。 飞入寻常自姓家"了,拥有一辆汽车不再是一件遇不可及的事了,而且现在的汽车速也越来越多,在Internet于关于汽车的网站更是比比特是,让人眼花缭乱。最近我又在网上找了许多有趣的汽车网站,下面人家就砸找走进两上的汽车上围吧!

关于汽车的综合站点:

1,http://auto-chinaroad.net 汽车加手站 这是个在网上相当有"一

名的汽车网站, 九 其是它的车坛快讯 和网络直销很有特 色, 不过喜欢名车 图片和资料的朋友 们也不必失望, 因



为这里的名车参赛里的内容相当丰富,几乎包括了 世界上所有名牌的精品,图片也是相当经典的畸,值 得一去。另外还有一些二手车讯,如果你想尽量实现 车梦的话,也许会有惊喜发现呢!

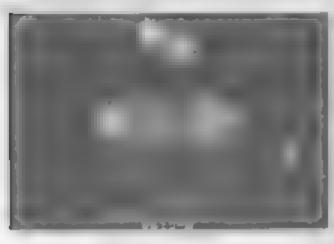
2,http://personal.gz168 net/city 广州车城 广

比较所以有量的,比较的那里,但是我们的一个人,我们是一个人,我们是一个人,我们们是一个人,我们们是一个人,我们们是一个人,我们们是一个人,我们们是一个人,我们们是一个人,我们们是一个人,我们们是一个人,我们

7

5 中 曹漂亮,内容也不错,包括几 人的栏目: 名车展示、赛车天地、汽车市场等 · 站点似乎偏重于车辆的交易和购买,对这方 面有兴趣的读者可以去雌一雌

3, http://www.zpl net/pub/atu 车境、这好像是一个 · 一 = 个人站点。看得



出版主对汽车 7 《 这里的 一、美术、图片 多多、精彩链接 多多……我很喜 改这儿对内容的 分类, 在汽车常 识里它包含了有

关汽车简史、车型介绍、术语解释等内容;在名车鉴赏中按 地跑车、轿车、越野车、概念车等分类,提供了许多精彩图 片: 有品牌标志中你又可以知道各个著名汽车品牌的来历 及其表示的含义,让你大长见识 另外在赛事纵横中你还 能了解到世界赛车各种顶级赛事的最新消息及花絮。谈了 之二多。你还是自己*去看看*"""。

4,http - xxx lz gs. eninfo. net/cars 追车一族,如果

你追求华丽的。 图片和详尽的 资料的话,这个 站点不可不 來! 它包括了 名车撒标,家族 更重、资料档 4 1 1 " 1 1 1111



仅可以了解到许许多多鲜为人知的趣闻和史料。而且还能 下载到各种名车的图片,何尔而不为呢? 快加到你的 bookmark 中去吧!

5, http www hkcar net/hkcar, asp 车网杂志-如果要



了解车坛比较权 、 《料和消息》 1 3111 1 + 1 11 15 1967 110115 1. 1 15 24 61 , + ++ + + 14. L 有·些新车发布

消息和详细介绍、甚至包括非常内幕的报道。不过这却是 个英文网站(太不公丁了,老天为什么总是拿英文来折磨我 6、http://www.netease.com/~monk 个性之车。这个



有很多十分 怪异的车型 介绍和一些 关于这些奇 形怪状车的

资料、真的很有个性 这个页面比起以上几个网站来也显 得很酷,让人眼睛一亮,追求个性的读者朋友不妨去完一东 西来装饰自己的桌面

www. motor, kstar, com/karsing/motor 机车排



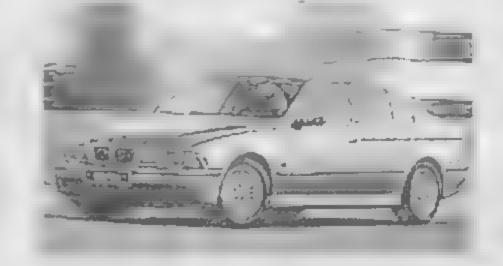
除了汽车之 外还再及摩 托车, 嘻嘻. 告诉你们 卜小秘密,

我也特别钟 跫 樂 托 机 车、有好几 次将爸爸的

摩托车钥匙偷出来,开车上街兜风。喜欢一转准门, 一十。 那种畅快轰鸣的声音;喜欢被迎面而来的狂风把头发吹干。 的感觉; 喜欢回头看一眼被我超过的那些司机们几可奈何 的表情,真的很有意思。(再告诉你们一个秘密,我是无题 驾驶 千万别告发我呀!)相信这个站点的 Master 对机车的 喜爱比我有过之而无不及。他的品车货车、机车教室等村 目都做得不错,而且你还可以在机车论坛中和大家; 论订 论玩车的心得体套

其他有关汽车的综合站点

http://www.ehinacars.com 中国汽车网 http://suto.iconcept_net 在线轿车



网路夜线眼

http://www.motorworld.com en 汽车城 http://www.carnet.com.tw 网络车升

http://www.auto-china.org 中国汽车展览

关于汽车公司的网站:

1, http://www.ford.com 福特汽车公司。福特公司是



我的一许的历教传吧。到喜个二为长有厚色特后战了喜个二为长有厚色特后战了改造之中。

发展,成为世界上数一数二的大型汽车制造商,它的林肯系 列和水星系列亦已成为轿车中的经典。令我最敬佩的是福 特总能吸引最优秀的人才,象麦克纳马拉、桑顿和摩尔等这 样的美国历史上的风云人物,都出自福特。在福特的站点 中你可以感受到它那种雄霸天下的气魄,它的全球子公司 乡如牛毛,车型品种众多,资料详尽丰富,足可媲美一部汽 个辞海。如果你也欣赏福特,那么把这个网站作为你!! 的主负吧!

2、http://www.mercedes-benz.com 梅养得斯·奔驰

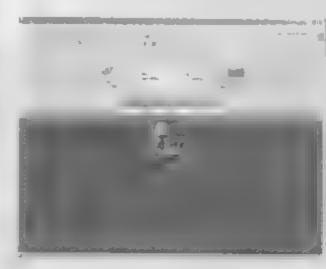


号,大大的既眼睛极富欧洲古典情调,人见人爱(如果哪天我发了大财,一定会选这种车型,真是太可爱了)。奔驰的主页也向你提供了很详细的资料,你可以查询奔驰车的任何一款车型的主要牲能指标和同其他品牌汽车的比较,你也可以在这里回味一下奔驰公司历史上的各种杰作。如果你也喜欢奔驰,那这个网站一定不会让你失望的

3、http.//www.bmwusa.com 宝马汽车公司 宝马公司 也是我比较偏爱的汽车公司。它一向追求的是驾驶的安全 感和舒适感,而且宝马汽车的外形也够酷,给人印象颇深 最近宝马收购了英国著名汽车公司劳斯莱斯,实力更是大 

标描述以及对用户的各项服务,当然还有很多精美图片啦, 喜爱宝马的你不能不去!

4、http. /www.honda.com 本田汽车公司。说实话我村日本汽车无甚好感,但提到汽车公司却不能不说到日本,因为日本汽车在世界上的地位确实是举足轻重,本田、丰



它的服务非常齐全周到而且价格确实很便宜,如果不计关税,有的车用4-5万人民币就可买下(当然不会是象大发, 爱利这种车啦!)。如果你不信,就去看看吧!

其他的汽车公司网址:

http://www.chryslercorp.com 克莱斯勒汽车公司

http://www.gm.com 通用汽车公司:

http://www.toyota.com | 卡田汽车公司。

http://www.ferrari.com 法拉利汽车

http www hmc. co. kr 现代汽车 :: .

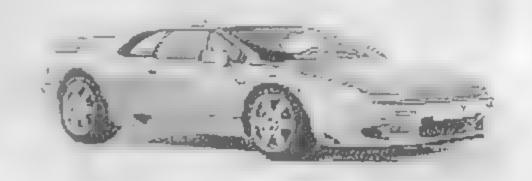
http://www.com 大众汽车公司

http. / www rolls - royce. com 劳斯莱斯汽车

http://www.volvocars.com 沃尔沃汽车公司

有了以上的网站地址,保证你会获得第一手的汽车资料,在朋友面前一定能口着悬河地讲出许多关于汽车的典故和有关汽车的技术术语,让他们对你刮目相看,从此五体投地 哈哈,最后希望咱们都能美梦成真。』

②



网络包括眼

把自己的电脑与互联[0]相连接是每 个电脑玩家梦寐以求的事 然而,很多人在 Windows 95 下浏览 Internet 时,总觉得数据传输速度太慢,完全感受不到广告中所宣传的"高速公路"的效果,你试过用 33 6k 的精测览速度达到 4k/ 秒吗?你有过用2k/ 秒的速 境下载文件吗?如果没有,那么,今天我教给你的方法就可以加快传输的速度和加强连接的成功率

在 Windows 95 的桌面上选择"开始"按钮,在"运行"中填入 regedu(注册表漏机器),确定后再打开以下主键:在"/HKEY_LOCAL_MACHIN)。1 ... L...

DefaultTEL = 255(Windows 95 的缺省值为 32、最大值为 255)。Name Srv Query Timeout = 3000(Windows 95 的缺省值为 750 要秒、最大值为 65535 毫秒)。优化系统文件、Windows 95 查找文件形要访问 FAT(文件分配表),同时也可以储存访问的文件的路径和名字。以加快下一次的访问业度。在"HKFY_LOCAL_MACHINE/Software/Microsoft/Windows/CurrentVersion/FSTempplates"中有三个键名为Desktop、Mobile、Server、分别对应在"控制面板——系统——性能——文件系统——硬盘"中的行式机、便携或接致式系统和网络服务器三个设置项

数认值如下:

Desktop(台式机):

> 10 00 00 00 00 (即暖冲 32 个文件夹)

PathCache = "a5 02 00 00" (即缓冲 667 个 8.3 格式的 文件名,使用约 8K 内存)

Mobile(便携系统);

NameCacl '10 00 00 00" (即缓冲 16 个文件夹)

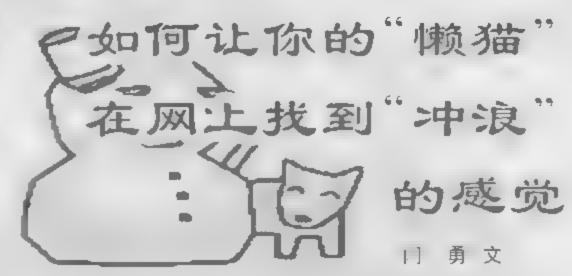
PathCache = "51 01 00 00" (即缓冲 337 个 8.3 格式的 文件名,使用约 4K 内存)

berver(网络服务器):

Modem Up! for 28.8 and 33.6 kbps, modems

Status

Writing New Spierd Pottern



Namet ache = "40 00 00 00" (即缓冲 64 个文件夹)

PathCache = "a9 On 00 00" (即缓冲 2729 个 8. 3 格式的 文件名,使用约 16k 内存)

例如:你的电脑设定为台式机、那么就修改 Desktop of

把两个字串的负改为:

NameCache = "80 00 00 00" (缓冲 128 个文件夹)

PathCache = "00 10 00 00"(缓冲 4096 个 8.3 格式的文件名,使用约 48K 内存) 需要注意的是,该缓冲区使用的是系统的常规内存,所以不能设置的太大

在拨号网络中,选择一个已经设定好的连接、打开属性、选择服务器类型、把其中的"分录到网络"、"NetBELLI"、"IPX/SPX 推容"三个选项关闭、也会提高传输性能、在控制面板中选择"系统——设备管理——通讯端口",选择连接 Modem 的通讯端口(一般为 COM2)、申选择端口设置、做以下整改:波转率选版大值:流量控制中选硬件;商级设置中把两个缓冲区都改为最大。最后修改 SYSTEM INT文件(可以用 Ultrat DIT - 32 来改)、在 [386Enh] 中加入下面,自创于com² buffer = 1024 (?是连接"猫"的那,1号) 重新启动的的计算机。再拨号上网、你就可以享受到和专线差不多的速度了。 欣喜之余、你也许会问为什么会把速度提高这么多?我可以告诉你、这是因为微软公司的 \$1895 没有对拨号网络进行专门的优化设置、而传做到了! (编辑 吹牛!)

以上操作仪限于有一定电脑操作水平的使用者,如果是他人们的人,动你不要自行政动,否则改不好会有麻烦的!不过也不要着急,稿费也不能自象,再教你一招必杀技,你可以去网上下载一个名为 Modemup!的小东东,不大,只有 21.5K,直接使用,无需安装。只要你的机子是奔腾的就行了,使用很简单,只要按一下 START 就全部搞定了。我的 33 6 的猫不到 20 秒钟就达到了 54.2K,简直爽到极点!!还等什么?赶紧试试,去感受那如飞的速度吧! \$\omega\$

Modern t p! for 28.8 and 33 6 kbps moderns

Status

The

Cheking Start will turn your current 28 8 or 33 6 modern into n 56 Kbps compatible Modern

路夜末眠









嘘着时代的进步, 人们也开始活引越来越 在 色、搁在父母那辈、 讲究吃喝玩乐叫资产标 吸臭思想,放现在, j. 叫实现生活高质量 / 解决晶饱的基础上, 有 日益激烈的竞争下, 在

生活压力的確隙中, 人们开始想办法计自己活得更紊洒。 于是各种潮流应运而生。

在时尚的倡导下, 人们的头发长长短短, 卷卷直直,

最后 干脆菜它个面目全非;街 上的流行色由大黄大绿到蓝蓝 紫紫, 如今又变成了深深 夏支 的灰; 女孩子的彩妆由扮帮的 录色眼影加紫黑色唇膏,变成 , , 使娃娃般的透明妆, 唇」 只众一抹轻虹似的唇彩:女人 对肤色的态度变的也快, 前一 阵子还晒日光浴。抹太阳曲, 拼命想把皮肤改成占铜色。而 今,又是防晒又是增白,生怕。 变黑一点点; 不仅仅是女人追 求时尚, 男人也 样, 村衫要



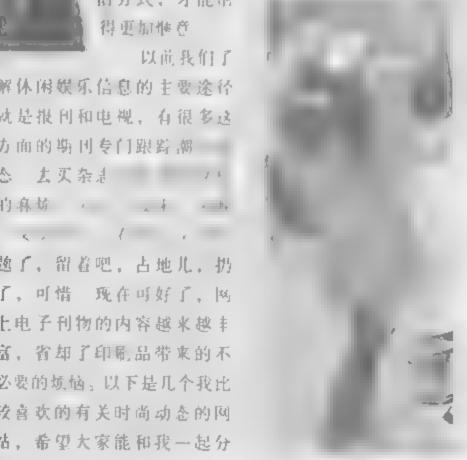
穿 boss。T-shirt 是鳄鱼的。还会时不时用了点占龙水 时尚不只体现在衣着上, 别的方面也一样

> 就体围娱乐而言, 整入抱着电视, 扎堆脚 天, 凑手摆麻已落伍太多了, 现在曲的 是游泳、健身、桑拿、佐岭、健康休闲 一 1, 追求时尚并不代表随波を流, 那足找 冠- 只有在经济条件许可下,符合自己的审关 视和自身特点的基础上, 去不断尝试粉的生

活方式,才能活 得更加推查

以前我们了 解休闲娱乐信息的主要途径 就是报刊和电视、有很多这 方面的斯刊专门跟踪潮 **公 去买杂志** 的事情 , 人 , 本 , 6

越了, 留着吧, 占地儿, 扔 了, 可惜 现在可好了, 网 上电子刊物的内容越来越丰 高,省却了印刷品带来的不 必要的烦恼。以下是几个我比 较喜欢的有美时尚动态的网 5 站,希望大家能和我一起分



网路应意思

(OSMO《时尚》是我最喜欢几年12 当然我有网上发现它产后,就再也没买过四面或几了 自由网址是:



http://www.trendsmag.com.cn/cosmo.htm

COSMO 为月刊、涉及范围艰广、包括休闲娱乐、美容化

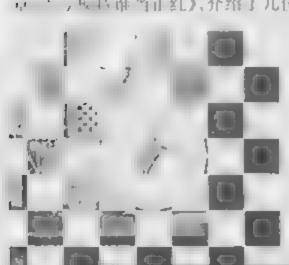
核 一、 () () 中 () 有 () 有 () 有 () 有 () 有 () 有 () 有 () 有 () 有 () 的 是 () 的 的 是 () 的 的 是 () 的 的 是 () 的 的 是 () 的 的 是 () 的 的 是 () 的 的 是 () 的 的 是 () 的 的 是 () 的 的 是 () 的 的 是 () 的 的 是 () 的 的 是 () 的 的 是 () 的 的 是 () 的 是 (

14

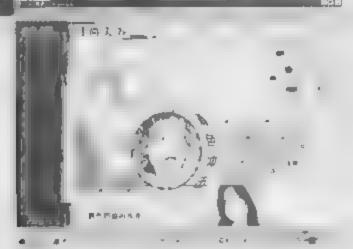


模特的世界风云变幻。

「一、一、一上新的宠儿呢? 在时尚流行中有一篇文章 「今年4年当日紅》,介绍了几位来自不同国家的,目前



红的发紫的世界顶 吸名模, 并附有照



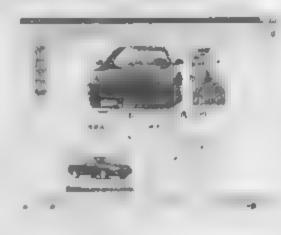
简便。只需将两杯干白葡萄香和一小块切碎的奶酪放在 起加热至融合,再几日成小块0,未不1,或包蘸食即1 包 么样,作要不要点。因

在时尚美容十分。(广 为"酒色妆容",用酒红色的版影、唇膏、胭脂、营造柔美浪漫的感觉,感觉满新鲜的

时尚不是女人的特权、在这个网站上还有一份专门为男士准备的刊物 GENTLEMAN (时尚先生)。里面介绍的大



都是男士感兴趣的 内心,包括特别的 存、有年一族、时尚 关食、男人穿衣、旅 游等栏目。例如在 有年一族中就介绍 了99年各厂家相 出的新车款式



ELLE 也是时尚方面的权威刊物, 主要偏重于服装私化 妆品方面, 并且在不同的国家有自己独立的网站, 做得很不错, 感兴趣的话可以去看看 http www elle com

另外还有一个网站 LYRFFIN 品味, http. www.lyrefun.com, 介绍流行趋势,现代生活,名牌服饰和化



妆品、也是值得一看的

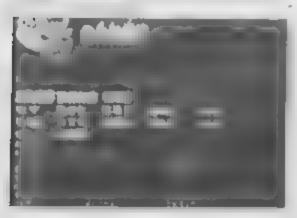
读了半天时尚,究竟什么是时尚?恐怕每个人的见解都不尽相同,依我所见,品位时尚只是为了享受生活,总之,活得开心最重要。 ①

网络应线眼

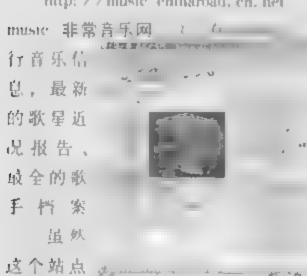
仙乐飘飘圆追踪

史多细节, 想听到更多好听的歌曲, 那就赶紧到 Internet 上来吧! 现在随着春节的高近, 无论是商业网站还是个人主页, 都增加了很多贺岁的节目, 非常精彩 下面我就把最近探到最新有关音乐的站占献给广大读者, 大家不要犹豫, 快点去哟!

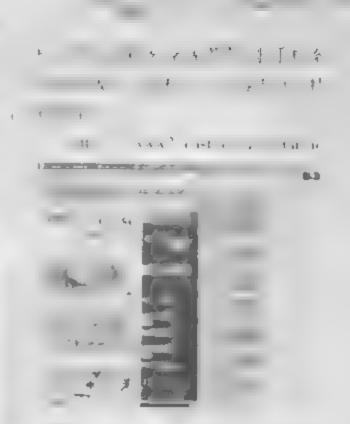
att www. bta. net. en 作为中



http://music-chinaroad.cn.net



的页面做得不是很华丽堂皇, 但更新 速度非常快(几乎每天更新一次), 它 包括音乐传真、非常报道、歌曲排行



中国音乐第一站。这是东方阿尔 , 乐站点,它的内容也很丰富,有几个 在阿上比较知名的栏目,如阳光地 带,灵山于记、第一直觉等。这个网站 的权威性比较高,有很多音乐专家的 见解和评论,如果有义趣可以来看 看





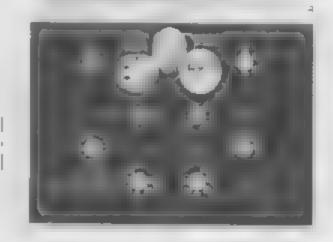
音乐空间,这是江两在线的音乐,和别的站点相比较,是是主重实用性,为你提供了大量的充行歌曲下载。这里的歌曲大多是MP3 格式,虽然大了一点,但音质还是非常优秀的,而且这个网站的连接速度很快,一般 4MB 的文件 20 分钟就可宕过来!

http://www.tvb.com.hk/jsg 这



http://www.dj.net.tw/~ja-soncyc/song html 这是一个台灣歌生物作。 制作。 的音 乐士

> lup news. sd. cmufo net/real/jdhg 这是由东信 港制作的音乐



网络观点温

在网上安个家

广西 吴业利/文

(-)

早几年,国内知道 Internet(因特例)的人甚少,而真正 懂得使用的人更是风毛鳞角 但是,近年来,Internet 一词在各种媒本上物粉出现,成为人们争相读论的热门话题 "上 到冲浪"正在成为一种新的时尚,构成了现代都市里一道。特而又亮丽的风景线,当你在 Internet 上遨游之际,会一会对那神奇的阿贞(Home Page) 英慕不已呢!"临湖美鱼,不如 退而结网",其实,你也可以制作自己的个人主页,在网上安个家。网上安家之路怎么走呢?下面,笔者为你详细地介绍一下制作个人主页的有关事项,希望能对你有所帮助

一、安家之路——制作过程

(一)、准备阶段:

既然所有的网页都是用HTML(Hyper Text Markup Language 超文本标记语言)所与成的,那么我们就完了。 有所了解。HTML是一种特殊的电脑语言:"标注语言、 不同于其它的编程语言,简单、易学。虽然现在比较流行的 网页编辑器可以让你无盖写一个HTML语句、即可制作出一个较为出色的主页。但是如果要制作出高水平的个人主口。」、《月MI 、《

A* H MI , "二、就可以策划、编写主页了、首先、你必须明确在主页的主旨(比如说要讨论或说明什么问题)和结构, 最好选择自己熟悉的话题。然后, 制作主页中要用的的图形等素材; 最后, 找一款适合自己的阿贞编制器, 制作HTML文件。如今的主页编辑器基本上都是 WYSIWYG(what you see is what you get 所见即所得), 如 Netscape Composer、Front Page 98、Hot Dog、Net Objects Fusion 等都是不惜的选择

站点。它分类十分详细,有港台歌 专辑、海外歌星专辑、中国戏曲、民歌 荟萃,还有古典音乐和轻音乐,充分 晒顾到了不同人的不同高要。这里的 每首歌都有 Real 和 MP3 两种格式、 你可以根据当时的联人速度进行下 载。还要补充一点,这里有 Beyond 的 精选,大家快去!

http://www.nb.zj cninfo.net/personal/huachen MP3 嘘嘘乐。这个姑点是关于MP3的,有流行歌曲的下载, MP3的最新动态,播放制作下载MP3的各种软件,优秀的中文 MP3 网站还有各种关于 MP3 的论坛及讨论

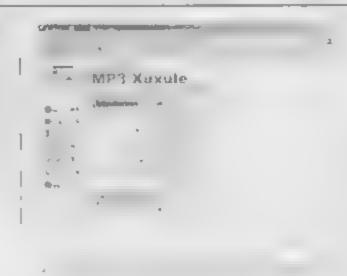
个人主页制 作完成后, 你最好 将它在不同的浏 觉器中测试一下 效果 (至生)



IE 和 NEISCAPI COMMUNICTOR中),这一步至关重要。 二、实施阶段:

上页制作完成后,你就可以到网】申请免费个人主页空间,以安置你的主页。目前,因内外有网上提供免费主页存放服务的公司已有很多,如因内著名的广州网易(http://www.nease.net)、洪江个人天地(http://www.zgl69.net)等。它们的申请方法比较简单,基本上都是在线申请,接要求填写一两个表格即可,然后等待网管的回复。一般情况下,两三日之内即可收到网管发来的E-MAIL答复,请将其妥善保存。当然了,肯定也会有申请不成功的情况,没关系,再申请一次赚,况且选择的余地比较大。如果服务公司未提供计数器和留言簿,的最好再去申请免费计数器和简言簿,以便及时了解手页的访问情况,为便与访问者沟通,

申请到免费主页空间后,你就可以上传主页了。首先,当然是选择一个好的 FTP 软件了。"重量级"的上传下载软件主要有 CuteFTP、Ws_FTP、Bullet Proof FTP 等 然后, 正式开始上传主页。对 FTP 软件进行简单的设置:填写网址, 登录的用户名和密码,上传到服务器的默认目录(一般的默认目录名为/public_btml)等为容,并始主页的上传。上传完成后,连入自己的主页,再次检查一下主页内容是否正



等等,内容还是相当丰富的。

其他有关音乐的网站地址: http://mud.sz.jsinfo.net/per/mp3 MP3 天堂,大量的音乐文件下载 http://www.mtvstar.com.tv 全球华

人音乐网

http://www.mtv.com MTV 音乐电视 http://www.yb.xm.fj cn 热线一百 http://www.polygram.com.hk 宝丽 金唱片公司

http://www.wbr.com 华纳唱片公司 http://www.rock.com tw 滾石唱片 公司(台湾)

http.//www.sonymusic.com 索尼唱 片公司 👂





确或完整。如果正确无误,说明你的主页已经基本完成了。

但是,你申请到的个人主页地址一般都比较难记,不过这役关系,可以申请一个免费域名嘛! 网上提供此项服务的公司也有不少,如国内著名的 YEAH 免费域名 (http://my.yeah.net), 把你的主页地址虚拟成 yourname.yeah.net,简单、易记、非常方便。最近增加了 126. com 免费域名,把你的主页地址虚拟成 yourname. 126. com。

(三)、宣传阶段:

申请到免费域名后,你肯定想将个人主页推而广之,以吸引更多的人访问它。推广主页的方法不外乎三种:向在 新闻组或聊天室等可能的场合向别人"推销"、在主页中多 与别人做友情链接并参加广告调换、在国内外著名的搜索 引擎上注册。很显然,前两种方法并非上策

在国内的搜索引擎上注册麻烦一些,必须费点精力逐个试试。而在国外著名的搜索引擎上注册就相对简单一些,因为国外有些站点提供免费为你在多个搜索引擎上注册则站的服务,如 AddMe(http://www.addme.com 在国外34 个著名搜索引擎上注册)、WebPromote(http://www.webpromote.net 在国外34 个著名搜索引擎上注册)以及 Register—it(http://www.register—it.com/free 在国外16 个著名搜索引擎上注册)等。你要做的只是填写一些比较简单的表格,剩下的就全权交给它们了。如果这样你仍嫌比较繁琐,我推荐你使用 AddWeb 等专业软件在搜索引擎上注册。Add Web Pro 2.41 为其字软件,未注册版可以帮助你在诸如 Yahoo,Infoseek,AltiVista 等 9 个世界著名的搜索引擎上进行网站注册,而注册版则可以提供多达 147 个搜索引擎(可要小心你的计数器,别爆掉哟!)。

经过以上几个阶段、你就完成了网上安家之路了。但 是别忘了,以后要经常光顾自己的主页,并及时更新!

二、建筑材料——常用软件

1. 主页编辑软件:

选择一款好用的主页编辑软件是制作个人主页首当其中的事情。眼下,主页编辑软件可谓是琳琅满目,为我们提供了广阔的选择空间。虽然用 wandows 95 下的记事本及word97 等也可以胜任一般的主页制作,但无疑是比较费时、费力的。所以,如果你想要制作出一个美观、实用的个人主页,还必须借助专业的主页编辑软件,如 Netscape Composer、Microsoft Front Page 98、HotDog、Net Objects Fusion等。主页编辑软件各具特色、你可以根据自己的喜好和水平来选择

入门级; word 97, Netscape Composer

用做软公司的 word 97 来编辑主页非常简单、编写好内容后将其另存为 HTML 文件即可,初学者可以尝试一下。但其功能实在过于简单,无法实现一些较复杂、高级一些的功能。相比而言, 网景公司的 Netscape 就专业得多了。它作为 Netscape Communicator 4. 0X 标准版套装软件的一

部分,完全可以作为创建网页的人门工具。对于初学者来说,它非常容易上手,只要你能比较熟练地使用 WORD,就可以用它来创建一个自己的主页。另外,它诱人之处在于它是完全免费的,而且你可以访问 Netscape Web 站点上的大型模板库。不过,它的功能并不完备,而且往往"所见"并非"所得"。

提高級:Front Page 98、

Front Page 98 是大名鼎鼎的微软件公司出品的一款具有全新概念的网页编辑器,使你编辑网页象用 WORD 一样简单。它的网页设计功能十分完善,除了基本的 HTML 格式外,还提供了不少先进、新颖的功能,如网站管理与站点发布、意见箱、Search 功能等。但是,如果你要使用这些先进功能,你的主页服务器 (Web Server) 必须支持 Front-Page, 而现在的 Internet 主机几乎是 UNIX 的天下。另外,FrontPage 的图像处理能力也很强,特别是用它制作透明图像(Transparent GIF)和图像影射(Image Map)极其方便,无须第三方的软件。不过,FrontPage 98 也存在整"所见'非'所得"的毛病,而且不能随心所欲地排版。尽管如此,FrontPage 98 仍不失为一数相当出色的主页编辑软件,深受广大用户的推崇。

Hot Dog 是著名的 SAUSAGE 公司出品的一款出色的主页编辑软件,曾经有过一般非常辉煌的时期。1997 年初,笔者在某国外网站上看到这样一则报道,说当时网上 70%-80%的网站是用它编写,由此可见其在国外受欢迎的程度。Hot Dog 虽不是"所见即所得"类的软件,但是它的操作界面很友好,网页的设计功能也非常强大,更改代码较为方便。但是它有一个明显的缺点;启动和运行的速度较+RONT PAGE 98 等偏慢

专业级: Net Objects Fusion 3.01

Net Objects Fusion 3.01 是一款专业级的网站设计创作工具,是一个共享软件。它具有开放件的站点环境,给予你更多的控制,更多的柔韧件以及更自由的选择,你可以选择图形负面布局或者文本编辑方式,甚至启用一个外部HTML编辑器,另外,它排版的精确度是其它"所见即所得"编辑器所无法比拟的 著名的 Allaire Home Site 3.0 免费包含在整个软件包中。如果你要创建一个动态的网站,用它大量具有极大的优势。Net Objects Fusion 3.01 试用版除了不能发布你所创建的站点外,具有完整版的全部特件和功能。但是它在安装时会创建多层子目录,而且不易修改它看出来的源代码。

上述的主页编辑软件几乎都号称是"所见即所得" (WYSIWYG what you see is what you get) 的软件,但是令人遗憾的是,直到今日,笔者仍未发现哪一款能够真正地实现此功能。所以,要制作出高水平的主页,必须深入学习HTML语言和制表,不能对分依赖主页编辑器,

推荐: Microsoft Front Page 98 Q.

软件与光盘》杂志

98 年合订精华本



欢迎邮购

免邮费!

请注明邮购98合订本

邮购地址:北京市海淀区学院南路86号

《软件与光盘》杂志社 邮编:100081

走到3最新荣誉出品 1/1/95/98 通





6 85 并 4 700

程 组

技术品质卓越

国内杀毒软件中 真正的 Win95 98 版 32位编程技术,实时查 杀病毒 全视窗操作。 鼠标轻轻一点即杀毒。

真正的后台全面 监控技术,一次查杀病 毒后 打开后台监控 挂截,查杀病毒将自动 悄悄执行 同时前台操 作不受任何影响。

杀毒功能强大

THE REAL PROPERTY.

国际首创的内存解毒技术 能安全迅速的恢复病毒对内存所作的修改 无需重新启动引导机器 即可完成对病毒的查解

对付各类变形。 幽灵 加密病毒有奇效 无论病毒如何变化 都能将其准确分析 还原 一改特征码查毒的概念 历史上第一次实现了对变形病毒的变形体 100% 查解

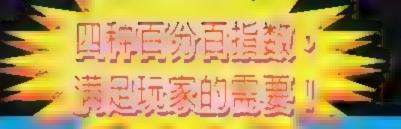
准确处理运行在Win3 x下的NE文件 Win95/98/NT下的PE文件 32 位驱动程序的LE文件 OS 2下的LX文件 包括CIH在内的各种病毒和Trojan (特洛伊木马) 都能迅速查解

对 Word6 0-8 0、Excel5 0-7 0、Access 的各个版本,以及加密文档 其中只运行 加密 隐藏 只读的宏 都能准确 安全处理、解毒后不影响自定义宏、不会改变文档内容。

學售价。2982元邮购免收邮资。 减征各地代理 竭诚办理邮购

时代先锋公司办事处 上海办事处 021-62106314 郑州办事处 0371-3820121 太原办事处 0351 7085212

 游戏界的新势力,威力刚又强,难以抗拒的魅力,让你受不了!











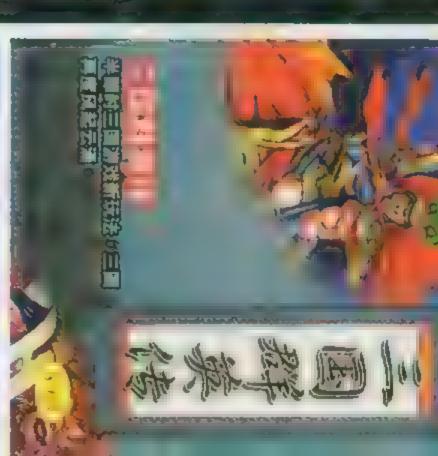
















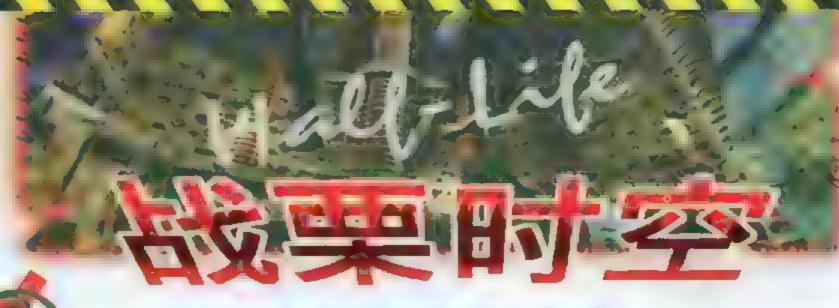
量法师的成长记事











战栗史篇-时空裂缝再现

《新、文化等》、《《《《文艺》》、《事件》、《在八分钟与发生》 19 九 出年,明日不成 Extracted by the second of the

雷神之重

(战果时至) 是Sierra 的最新 与作。优异的画面、出色的音数· 上高的應情和互动的遊及环境。 (战象时令) 绝对是同意。。

结者"!由此看作。 作非只搬长手传统的冒。。。· 可用品游戏也是功力深厚!

在游戏中玩家将扮演一位在见 奉飞弹基地的科学家。在一回卖等

看里,一次权富的 侧式,发生一件错 畏,产生了一个儿 爆炸。面打开一遍 传送门。从另一生 三回里,能出一大 1 **叶拯 拟 其 他 未 被** 异 形系薄或用化癿科



议种效果在这里只不过是稀 4. 平常的事

· 14 · 四人 1 · 四 一 1 · 四 1 · 四 1 · 积 1 · 和 * 1 m , 1' m 2' / 4 4 9 47 9 8 4 4 4 4 1 49

生以一下一切,,主为一个一、九然还在张道我,费我可

我开始向后跑。跑回例

Property of the Contract of th

; 3× 4 x + 15 × 4 , + 4 x / 4 + 4 + 4 + 1 /

中部 支 并 "我有人中人工作 严禁等性",特别一个

、、我) 7 3 1、我 有,不会再碰见那 之方、人,可亦我。」 行門 主《未》枪对他说:"人 F 13 1 1 1 1 1 25 35 35 35 35 15 15

> 看玩以上的情节,你是否以为这是一部电影的 **实都不对,这些如电影般的情节,正是目前在美国** 红透半边入的最新 3. 射击游戏。《战栗时卒》。

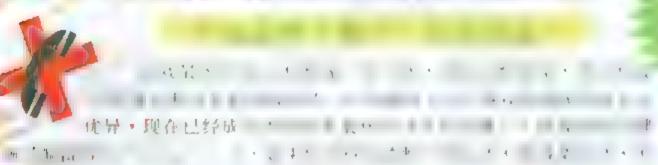




战栗的情节

the state of the first carrie is a

the state of the s [1,456] by the contract of the









打开你最强的火力吧!

以有11年习各代。 . . .

11 - 此 山 " 台田J、 例 复 "。 身 上 与其他作 ログー・ 地,而幸存的科学 3 4 1 1 . 13 PL I TO THE







强悍的画面特效

> .) 11111. DESCRIPTION OF THE PARTY OF THE to the second se ter termination

> 1 1 4 (1 - 1) Çx . . . (,) ; , ' , ' , et e i



_ + (- 1 + 1 (1 4) 1 1 4 . (2 .





于一于《樱花物语》的大受好评,本刊再辟《樱花路透社》专栏,为读者、报导日本电玩界的最新消息。像是前阵子轰动上市的SEGA Dreamcast游戏机(简称DC),这期有数款对应的强档游戏介绍;当然,对PS。N64甚至PC上的热门游戏,我们也都不会放过,绝对会以最快的速度提供给读者超强的资讯。

WR 休井丁 3 kb 100 搭头50 日本已发誓





完全移植的游戏画面与内容

华丽的CG圈·是本游戏的卖点。







SEGA Dreamcast的外型与配件



工点(R快打3tb)相负起DC是否能一非种天的中贵大任,但别忘了,STGA是常《音速小子》而声名大噪的。有别于以往的平面模式,这一次为了展现应的强大机能,以及与《玛琳歌64》一较长短,于是《音中小子大冒险》不但有极为强劲的300周面,而且游戏下午几年上位与《韩曼都是前所未有的。在游戏中气失的作业、严重的光影、都让沉疾许久的音速小手声;出名人呼一序或除了保留简单的攻击动作外。这次重点是有人呼一序或除了保留简单的攻击动作外。这个电子和《中央集到的量》还可以解查对应到 MS 记忆来中,我中收集到的量。还可以解查对应到 MS 记忆来中,



让玩家随身培养,加强了游戏与 玩家之间的互动性,也为BC加强 了商机。不管喜不喜欢3D动作游 改,你都接亲身体验一下游戏帮 给你的震撼

SEGA RALLY 2

当读者看到本刊时,游戏应该已经发售满一个月了。在大型机台出现已经一年的《SEGA RAILY 2》,这次在DC、PC上出现,不但增加通信对战的功能,甚至还多了几条跑道,不过有些是隐藏的,玩家必须仔细地发觉出来才行。《SEGA RAILY 》门队L、版早些土败支售,其,其实两个十一之间要移植其,是很容易同,这也看了一天。家将有更多机会玩到DC上的游戏了,开心吧!《SEGA RALLY 2》将是第一款对应DC通信对战的游戏。透过此功能,玩家可以轻易地透过DC与全世界的玩家一同对战

赛车的极速快感完全重理。



最终幻想VIII 10 RPG 10 2 月 11 日 发生



北京可以从敌人身上抽取特末以注: 敬・11章 方式、倒呈形板 1 二 在一八里、昨1,8 三角 民机 2 支 1 種 1 一層 眠、柱、医情イ・セス 東失望的。

乡想水浒传II

以中国点回小说《水浒传》故编而成的角色扮演
の成。《幻想水浒传耳》继承也一年。 なな気、1 加速の数になった。 ないまでが、 いまり、 れていました。 ないまではなり、生まれた。 おもいました。 ないずない、 れいだい にないました。 ないでは、 ないまままがした。 にないまた。 ないままままがした。 はいままままがした。 は、 はいまたは、 からにまままがした。 はいまままがした。 はいまままが



萨尔达传说一 《京都》(AFILIA RPS 日本已发言)



对于SS的加速免亡。虽然对于支持者来说是残忍了点。但是们的不去。新的小来嘛!看到DC的声势。路往上升。相信SS的支持者应该高兴才是。SS未期最贵功的游戏非《樱花大战》系列莫属了。一个二级不但双双突破九十万套的铂辔量。其它衍生、来的附属游戏也变了不少整。加上周边产品纯实、与一个品级或更有一个要。加上周边产品纯实、与一个品级的工作。并且应用Windows 95/98的机能。将整个游戏重新制作。并以高解析、高色彩的面貌与玩家见面。至于PC版会追加什么新的人物或是属情,则即而不得而知。可是只要游戏能中文化。相信还是可以吸引樱花的Fans 掏钱出来买

的。 SEGA 目前还没有公开游 戏的进度,所以何时上市只

自大知道了! S&C











是到许多玩家好评的(梦 位生品) LANGRISSER) *在SS L おフト 現立・現在由于移植的风气鼎雪。 雅化一些游技强作也想插一脚。 1 1至今只有《梦幻模拟战》一件 已,除了《梦幻模拟战2 P(版)发售 **时间大概是98年冬季预定外。11个**6 作 報份发售目都是不明。《梦刻模和》

战》 矛列全部共五代。第五代为光结1、。 **下图 再之可有一定故事的关联性。想更了**解 (** : 模拟战) 的世界吗?看了就知道。

スタリンディート

■ 传说中的圣刘可以技手持有者无限强大的 | 与量,自占了护传说圣到的巴尔迪亚王国,在现 任国上的统治之上,呈现和平安定的生活。不过 想证服个人陆的达鲁亚斯帝国,近面问巴尔迪亚 1.对发动攻击,企图抢夺首领,看领任 ... **战舰在此展开**

ely , c + 如果玩走 代以上的玩家。同 末重玩一次, 定也是认为简 单极了,毕竟《梦幻柳和战》 是很久的确设了。确设申录几



▲游戏林里 **光夏雅介**

· 核 · 体 排出 公 下 * 只有 * 1 * 1 * * * * a (門前及没有推放性。 a. **用: 应该很快就可以全主**

色的设定

〈梦幻模拟战》拥有非 常独特的初期角色设定。游戏 开始时,光之女神会出现。向 答。此时所回答的答案和角色 的初期资料和装备有很大的关



系。现在还不至上去影响到职业、往后的系列这 系统会越来越严苛。所影响的范围也会越大。所 以这次只能算是人门级的。

植的后週》

每个移植后的游戏。几 乎全都会犯下同一个错误。例 是电频屏幕和电视屏幕的差异 性,便辨改画面成为游戏的。▲动画品於真實實不受精



个很大的缺点。这次(梦幻模拟战》也不例外。 有到开人动画的品质。实在很难接受。还有游戏 中的肖像。边缘也是呈现出严重的颗粒状。

战斗的优势及胜负关键。取决于一厂的标

要 * 如 枪 扒 > 输 匠 > 土 レ 等。 代中,五种最好用的是 骑兵,只要尽量不要去碰枪 兵,几乎没有什么问题。

> 可以及發展實不明 中華代表述《Williams

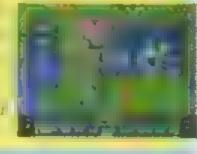


1, 14 17 / 4

业工条件复品系统。 - 業及的是工限町可以料産生 「要是土地站在上将的上下/ - 【后明以无条件各担3.1 · 两方十瓦夫力在信仰?自己十

合有又补回极失的事。 1 议只要看到快币广车

者是具侧下14/19时 4/1 **甘考压了, 社快给他致命** * , 不要等他事件有才有机 何夜平極他



谓复列歌"

R 1445, h; t t付け会出加强版或是复领 梅·为何不慢 SAC

知名 RPG 续作

LUNATIC DAWN

以"自由官险"为概念的RPG游戏《LUNATIC DAWN》系列·第三代产品《LUNATIC DAWN 3》·即将于99年春天登场。这套游戏的故事情节是经由玩家设定后产生,因此玩家可以轻易地创造出属于自己的幻想世界·

所代案型 kFC 所代すら 1 w.N9f 98 が状版本 (を行い司 Artdink 所作1 を 1 a 日間

CLINATIC DAWN 3> 的世界视



ALPS ROLL 4 St.

4

▲ 加速率 还有一大段陈程的

4 7 1

to de a de a

游戏类型 ETC 游戏平台 | JWIN95 游戏版本 | CD 发行公司 | BANDAI 游戏价格 | ¥4800

在日本已上市

机械巨神传说

才灭的机械巨带传说



提起SUNRISE 这回动画业界的

人事大。只要对动画稍有认识的玩家应证都不简生才对。这家公司自成立以来。生产过无数的动画名件。

Startse前期的卡工部作品。其中包括行各作品的基本。





游戏类型 RPG 游戏制作 大字 然仙剑迷仍在痴痴期待《仙剑 2》何时展露柔情光芒,不过笔者只能告诉各位这一切都还在纸上阶段,但大家也别太伤心,笔者特别为各位亲爱的读者揭露大宇另一项重量级秘密、武器的最新消息一《轩辕剑 3》!

【轩辕剑

的传 说

在中国的某个传说中。 诺太再种为了名助轩转皇帝。 假造出来一把毛坚不推的神创

轩辕剑

其使命是维持中国传统与智慧, 有深不可测之力 后来历经战国时代的纷扰后, 轩辕剑的下落不明…

仍是一派山水



有点亦中亦西的画风·是游戏的 一大特色·



推上中 明 主即于三年 与背景、区域《红镜图 3)的世界不只易限于中 且,而是横跨了欧洲、 阿拉伯、西域、东亚等 地·展现少见的恢弘世 界观和历史视野。男主 角赛特由欧洲威尼斯出 发经过繁荣而富裕的阿 拉伯巴格达城,并经历 历史上有名的怛罗斯大 战,再沿西域的丝绸之 路,最后抵达与西方欧 洲世界截然不同的中国 长支, 班事将订 竞车 西方不同的人文风貌。

(紅騎門) 的故事失于在事 · 、世"之"十一十一十二十一十二年000 静春世年,大师寺马十幅了。南、 文化先进:而中东的阿拉伯帝 国,这时也逐渐兴起,贸易文化 昌盛・国力强大富盛・也是大家 熟悉的"天方夜谭"那个时代。 主角虽然来自东欧、却是个具有 东方血统的神秘少年。受命于领 主所托,来到当时历史上最黄金 璀璨的大唐时代,自小身世不明 的他,来到这个与本身血缘极有 关联的陌生故乡中。在这段跨越 东西方的旅程上,赛特将遭遇仵 多不同国家的人及魔界的妖魔。 一、激荡于种种精彩的高情,这也 将是《轩辕剑3》的主题。



虽然还不肯楚游戏完整的战斗系统。不过却可以从图上发现 《轩辕剑》》从原本面对面式的战斗视角、改成左右两个方向推排 站的战斗模式。由于游戏故事融合了东西方两种故事题材。在战斗 L更是东西两方的妖魔神怪人。1. 玩家将遭遇中国的妖魔、仙 人。也可以私西方世界的魔王、阮怪、魔法师交战,同时体验和两 方的恶魔、精灵、巨龙大战、又可以见识到中国武侠天地中的仙 道,奇门武术大孙决





《轩辕到·3》的法宝系统比起前作、更有趣味和实用的价值。 · 其价味的方法各有不同、但不会刁难玩家。游戏所谓法宝拥有相 当多种的型态和种类,有可能是朋、镜、珠、环、轮、令、筋、 19 扇、灯、盘、砂、梭、佩或刀剑等型态,并不单单只是一般的 武器而己。1 2 3 章 2 4 4 5 6 1 章 2 1 4 7 2 1 7 5 4

法玉通常是上古时代所遗留下来的珍奇异 一些天外高人常 将自己的绝技融合到平日随身携带的物品中、考法力保存其中、在 战斗时,便以透过放出法宝的方式。利用这些和存的法力来改出敌 人,或是将自己的傳遞法並借给道友应急使用。

丰富的法术

(轩辕剑3)的奇术共分为王国《垣》《种属 性,其中包括了合击技巧。在500017.1%年已 及敌方都有特定的属性,对奇术的作用(1)11.1.1.1.1 响,而且采容易理解的相生相克原理,例则无与唱。 水与火…等各种应对的关系。

自从《轩辕剑》 敵起大字武侠 RPG 添った。ここ 后, 《轩辕剑》这三个字俨然已经成为国产武化和目 RPG的代名词。至于在二代所出现的势妖矗这次有没口 車與江湖的可能呢?根据目前的情报門。

知,主角的身上随时都 带一个神秘的中国社 器, 是娇妖壶吗?? 就清读者继续注意我们 佳后的直辟报导喔!

前面提过,游戏男主角责特是个从小在欧洲长大。 印帝有一半东方血统的神秘男子。他是欧洲某个领主的 骑士、轰特的领主为了战胜敌人,特别派他前往东 方寻找致胜之法,并在大食帝国 阿拉伯)认识了 来自中国的慧彦法师、才知道中国 有王者之书与兵法,因而让他决定 改变目的地,动身前往中国

一个过去宛如一张白纸的美丽魔 女,她的一切近乎神秘,只知道出生地 是欧洲,算是拉丁语系的国度,她是由 撒旦所创造出来的魔女。并将她送给主 角、以引导主角发觉自身的能力,并设法让 男主角加入恶魔的行列

在陪伴主角的历程中,她会仔细观察曾出现在 主角身旁的女孩子,并学习她们的生活模式。因为 主角是她唯一能够说话的男性,她便将其所观察到 的心得,学习起来并且处理她与主角之间的宫谈举 止,也因为如此,她始终没有办法执行恶腥所交付 的任务~不惜一切诱惑主角堕落

SAC

慧彦俗名刘书经,从小被誉为神 量。一心想金榜整名:由于过于狂妄自

大,在考场嘲笑主意官而被逐出考场。在这之后觉得了 无生趣,也不敢回乡面对乡亲父老,游荡到嵩山时,对 那些会武术的和尚发生兴趣,于是就在少林寺出家

黄 木。性格相当自大·主张以应用科学可以改变 字万元,号天机学士,擅长古传的机关 天下,最瞧不起文学、诗词艺术与音乐,因为 他一直认为文学、诗词艺术与音乐不过是点缀 生活的东西。个人一直醉心于机关术。也想用 他创造出来的机关周出一番功业







游戏类生 RPG 内 存 16MB 配 备 Pentium A E

游戏制作 风雷工作室

老的世界一直流传,人世间有四个不同的时光 过去、现在 未来、无尽,时间 在这个既定的规则下如齿轮般缓缓前进,只要其中一个环节失当,世界运转的步 调将会失当 ...

又见外传

計中珍收连述

神者之到》崛起的风雷 [工作小組・即将在农历]

年前推出外传 《无尽的宿命》。在上一期 中,我们曾透露出外传将以一代中的猫女小 珍为于角,而根据进一步的情报得知,在游 戏剧情上,基本上和上一代没有任何的关 连,这次是全以反映小珍的内心世界为上, 述说猫女小珍与修特告别后,小珍透过

神秘的力量被传送到另一个新的世界。

开始新的冒险。由于这次修特(一代的男主角)不再出现,曾欢他的小珍甚至将游戏中的一只鸭子取做修特呢!

两位 美少 甘_{担纲演出}

改良再出发

除了目前正在紧翻。!、地准备外传的上市动作之外。《字护者之剑》在韩国的销售十分成功。 日文版也已经在日本上市。对于国产游戏能够迅 直国际。成为 教国际级的产品。真是令人

- F



在这里遇上奇怪的老头



(Return to Krondor)

游戏类型 RPG

存 32MB

& Pentium-166

游戏制作 SIERRA

它 支持30 加速卡

色扮演游戏一直存在日式与美式两种风格,日式RPG强调故事的连续性,而美式 RPG则是注重自由度 《叛变克朗多》正是美式 RPG 90 年代初期的代表,但是 续作《重返克朗多》则是巧妙地融合日式的完整剧情架构与美式风格的玩法!

准备取回上帝的眼泪吧!

第一代的虛情共有九章,重占在 **「你护生命石上面:而二代的愿情则** 是扩张成十一章,故事发生在 MiJkemia。主要叙述抢争并取回依莎 支恩教堂的字教神器"上帝之泪"的 **精采剧情。游戏中的场景包含克即。** 宫殿、城市下水道。当然还有依莎皮 世教堂。

1 11/2 1/21/18 , 1/61 , 1/1 · 城上护 · 难 · 1、 友信/ 开始玩家将被送到克国多市与女巫会

11、在市 42 年21、1、1人217主角迁 会经历一段惊心动魄的冒险;而第 章则发生于克朗多市的酒吧,从这里 开始,玩家将逐渐展开一连串的任 务,并接下取回"上帝之相"的神圣 任务

战斗中的绚丽法木

《重返克朗多》的战斗系统与《叛 变克朗多) 类似,但是全新的图形, 柳《自《迎》《本》,如中门,种作",广泛 位人的, 化二、战斗争线 + 1.2 制 · · 上海中 156 + 31 2 目以1 和日 收 1 1111 一、大大多性多生化,一門, [1] 新月花 或是攻击、完全不用键盘的辅助。游



及的战斗有点像战惧游戏,每个角色 都自 、 "自"数十五(家人)"数 电精 电磁 电热工工记载工具 4 次(· 高寸型 表:0 · () [] [分完整

当玩家施展法术时可分为快速与 慢速施法。快速施法可以迅速地给予 敌人伤害,但是威力平平;相反地, 慢速施法可以聚集较多的能量,但是 速度极为缓慢。不过磁力却是大的叮 人(3)、(4)、(4)、(4)、首势做生化。 , 策 断 I 1 好戏 1 但 去 4 改 8 相 5 档 采,例如施展火球术的时_间, 会出班 人球音程与1.41 的场面,所以玩 家最好还是搭配加速卡、否则画面可 没那么吓人啊!游戏中的法术共分四 111、 性是 称、明十七八十 11 7 8

一百八十位的NPC等你来拜访!



LIKI

() 公元即 》 即 的前 小條 1、 那 公 四 所欲为,而比较偏向《战国美少女》、《最终幻 想了多点有"人一有,也可以为我们还不 中、解谜模式都依則保留下来,可说是完整地 ent to the the the term to the term to the · 但是从外观来看,其实 比较像是传统冒险游戏、但是玩家不用担心、

1 . (

(1)克朗多》的角色是以40即时构成,并 7 1 好的背景上活动。所以玩家可以有 THE R LE S WIT , T T S **走即。**不过要有这么好的改果,可要配备一块。 - 流畅性与精致度是不容怀疑的。



能忍無装30加速卡了

99年的RPG指标

(f) 1以 (2) * (1) * 等符等等多 17大型BJ《城及飞剧多》终上要排了 续作·主 上面表示 又有复页 1 1 聚,110以本外投往自打長作1,与此 好戏目,成功,点付人 * 死是点主要 的。 S&C



游戏类型 恋爱冒险 内 存 32MB 配 备 Pentium 100 游戏制作 MARCUS

《心跳的回忆》即 将牵引所有渴望恋 情少男的思绪之后,又有 一款创新风格的恋爱游 戏,要让所有的男性玩家 有段难忘的回忆

(Tu, -)

Varcus 在日本的恋爱

游戏市场一向有极出色的

成绩,当初 SFGA 版《青涩

良贝) 在日本市上市时,便 何30万套的销售量,挟人 气之旺,随后推出的周边 **拍关产品依旧大卖→如今** 在NEC INTERCHANNEL 的中 新改版之下·将以P(WINDOWDS 版与各位玩家见 面。为了保证品质,游戏 画面以1677万色 的全彩画魚处 理,完全设。 自哪面粗糙 的疑惑。游 戏音乐方面 77 全部重新编 曲,配合每个不同 的女主角会有不同 的音乐,而且为了 满足玩家,游戏中 的任何画面都可 以用来设定为 电脑壁纸 • 叮 』 说是相当造福 玩家。



在每个不同的地点,会和女主 角发展出不同的变情

突来的一封信

故事由主角接到一封被春雨打湿的信开始。信中只写了一句话;"好想和你见面"。由于地址和寄件人姓名都已模糊无法辨认, 上角只好回忆起从小时候就不断转学的 他,曾经邂逅的十二位女孩。而游戏的目的,就是上角必须走遍日本,和居住在目

本各地的十二位女孩见面。找寻这封信的的主人 在旅途与冒险中创造出属于自己的爱情故事。



辛苦的旅程

由于女孩子们散居在日本 丹地・四孔・角と「万元・首, , , , , 及十 1 发移射, **遇,你必须考虑到交通工具、** 目的地、所需的时间、费用以 文耗作1,付出 数等 遊 知 # 想不够打着 1 目 4 点 作在 各地打工赚取"恋爱基金",筹 指費用・ケー自己美味のほ・ 机机 121搭便1 吧 1 千 寸 男 上用 也 不 是 擊 / 支 事,因为主角本身还要上 建・加いい好利時假と同時候 四处奔波,唯有遇到较长的假 日(如春假)才可以比较从容 地与每个女主角见面。

远距离恋爱

如果你觉得这样太累的话,当你和女主角见 而之后,她们会给你电话号码,之后你就可以和 用打电话来约会了:如果你和女主角很久没见而 的话,那们你们之间的"相思度"便会增加,如 果两人相聚颗繁的话,则"茅密度"会增加,因

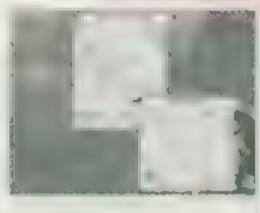
多重的结局





国 Origin 公司的。网络创世纪》虽然官司制得两城风雨。但是游戏受欢剧的程度却是有增无威。如今第一代的产品就要面世、并且命名为。网络创世纪次世代》,也就是 Origin 相互有自信的认为,它们的游戏可以称译上是"次世代"的作品

次世代的创世纪上线了





发行了以对名的《包.世纪》

WXXX T C W II SI E IL E F W

(litima) 系列为塑构的网络RPG 游戏十《网络创世纪》(titima Online)。并启了网络游戏的新纪元,在《网络创世纪》中。玩家可以扮演铁匠、商人、吟唱诗人、战士、弓箭手……等。甚至可以扮演人人讨厌的意味。或者啥也不做。成人只是游山玩水钓钓鱼。并且有爱生什么人事。没事和朋友聚在一起八卦一番。在一般的角色扮演游戏中。就算玩家带个弊组小队一同去冒险。也都是由玩家自己控制或是由电脑代为控制,而在《网络创世纪》中。正因为是网络游戏,可以和三五好友一同扮领不同的角色由作地下城或是未组

的产品。但是因为由于这样庞大的线上游戏难免会有许多容易出问题的地方或小细节。所以在轻过virigin一年多的努力。不断的更新程序,以及广大玩家的爱护下。《网络创世纪次世代》([ltima tonline),he Second age)提供玩家全新的地图、城市、保物、动

这次《网络创世纪次世代》的大突破高度 及是界面的颠覆。玩采可以把人物的状态后 料、做法书、作包……等这些观面拉到,游戏 区的节份。这样一来。游戏区域的视野就加入 了。不会再有被资料搜随挡型的特形。除了宛 面的都断以外。另一个交级是使用了Unicode 码来做为显示信息文字的煽码方式。为什么 呢?原来。《网络创世纪次世代》提供了各局 語言的字序了。尤其是方便了非洲地区的双位 。

在创世纪中开口说中文吧

玩家构画:不过,就算玩家输入中文计外国人 看到中文,也是无法构画,虽然外国人看得到 中文,但是却有不懂。另外VPC不能用中文来 构画,在游戏世界中,NPC 还是明英文化

除了可以输入中文外。亦本的英文信息部份翻成了法文、德文以及目文。并且在游戏界面中直接使用透图语言。依即Origin公布的功能来看。Origin打算做一套目文翻英文的系统。以方便日本的玩家在游戏中无英文际

文化的版本中,也许玩家除了可以在创世纪中 开目说中文外,说不定还可以玩到中文化的 (网络创世纪次世代) 咱 S&C



三国群英传II



管 国题材的游戏已经被压榨到无以复加的地步,不过游戏开发厂商依旧乐此不 疲,去年初《三国群英传》的出现又为三国游戏带来不太一样的玩法,尽管游戏 模式取材自游戏机的灵感,对三国述来说无非又像是找到了一片新天堂一般。一年之后,奥汀科技看准《三国志》》。退 烧的时机、挑在游戏界的春节热门档期、推出了《三国群英传》

手绘的人头图

以血面来说、和一代相较之下。《 国群英传目》倒没有什么太大的改变。最 明显的差别在手武将的人头图完全采用手经 图·由于一代时每个人物都是30 造型、造成每



个人看起来都差不多。因此 工代中的每个角色都是手经 而成。游戏中有将近400多 个武将登场,角色解明的人 物造型、玩起来比一代更带 红蜡精。

虽然游戏仍有内政的指令,但和一代的特色相。 《家·90%以上的时间扔出花在作战上面。战争是 《个游戏的重点》同时战争的方式也是这个游戏的特 色:玩帐指证好军队。挑选好要出战的武将与本领的

z 种·再决定所采取的阵 势,便并始战场上协关动 地的人对决。

还记得一代中让人印 6 象深刻的武路技吗?这个 **充奋人**是的设计在二代却 **肾**有更惊人的威力。 充分 **应用武将技。**不低可以使。 **地** 天,或是来个命签扭转 将有更明显的**成力**



敌人的车队在一瞬间灰飞 ▲此为一代的图(件)。 件技

· 司势、补充武将生命值等, 都是整个作战过程中最有 趣的地方。在一代中的四百多个武将、每个人物依照。 不同的武将特性、而能学得不同的武将技。每个人所 能学母的武将技除了一开始的设定外。当经验值掌科 到一定的程度时,便能学到某种武将技;随武将能力 的提升,就会增加更多的武将技

文档的地位

代战斗系统最失败的地方,就是 些有名的有 • 文育的地位元全被推跚了。由于文育系统的头 **湖、祝算是诸葛至、司马懿之允、也自可能被卯准这** 样的小角色打得著花而水。为了改正这个偏差的情况、 代特别加入了一种准的"车小手统"。也就是总统东东 · 先抒主要们武将或车辆之外。也要将 【中所以不能中以是仗事"个军災击"

· 请求的手段。但要 考虑 车师 造成的包,标和 灵赛等各种人师 改聚才



(▲ 此为一代的图)

阵型的加强

代中虽然已有五 型的概念,不过真正使 用的玩乐并不多。因为 适型的改果并不助。 最 · 只要拥有够强

> 的武将。就已 三子里贩的主要因素。二代的阵型 据然具从原来的 11 种增加力 13 种、但对各阶型间的作 力消长与相生相点的关系上要更深入与明显。计许虚 的运用真正成为战场上胜负的人不

代中的兵符与庆书季统也被保留下来,当你不购 - - 2后・再搭配降井

其它的改进

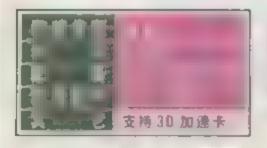
是否觉得 代中所能选择的君主太少,或是对游戏时 间一到 280 年就结束的限制感到遭憾,不过这些在二代中 都有所改进,不仅君主数增加、玩家爱玩多久、就玩多 久。除此之外,在道具的使用上,除了每个人物能够装备 「一」、「外、近可以携帯一样物品、武器与道具的相互 · 有 · 将影响到武将的能力值。 \$8°C

摩纳哥大奖赛

模拟赛车2

(MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2)

FFFFFFFFFFFF



一阵子力1 1tt所推出的赛车府改受到不少玩家的好達,且有不错的销售成绩, 于是乘胜追击,推出了方程式赛车的第二部作品 摩纳哥大奖赛 模拟赛车 这款赛车游戏将不早出现在PC上,甚至还将同时在SEGA的 DC上现身。这种双平 台同步进行的策略。以后会有越来越多公司跟进

与知名赛车大厂合作

bi Soft 在《 级方程式费车》中使私颇具盛名的肃 诺车厂合作。而雷诺车厂也提供了许多关于车辆设计以及 关于[1]方桿式费车的资料,使得游戏再以接近真实。现在 bi Soft 又和桥石、佳实多,以及TNG 三家厂商合作,推 出了《泉纳哥大奖费:模拟赛车2》。有了这些赛车厂商



3种游戏模式让你一次玩个够!

虽然《净纳那天奖哪: 柳拟赛车2》的引擎和界面 与前作一样。但也针对过去 的错误与不足做了修正以及 加强。而引人注目的是游戏 _____

大气的设定、不同的年代、 驾驶者的各项资料、哪个认 伍、牛辆设定, 带牛模式和 不同的推理,可说是具有尽



游戏运镜十分高明

· (** * * * * 2)] . h, a, 11 ' , 15 ' a

北的细腻变上。也有相当的水准。例如车身上的图形和高



标准断可见。玩家 a versas na no in tra in 在镜头前面认识自 2 75 41 1 1

除了玩者自行驾车特 时给您 些忠告与建立 宿野听师戏中的精平声效

一、19 者不见经总炉人等 以外,还可坐在整形中 由 自程序、便可直接进行比 电磁操控赛单 以籍机学 赛 在这屋研家可以借情地 驾驶技巧 第一种方式可是 基处熟条订填与操作方式、 由电脑教练陪后玩者练习、要是不存意成绩的话。还可 在計算數學可引,教持當不可將自以高音路的以光,行

是就军事模式的精简版,虽然一切的比赛程序都职正 式比赛进行,但是玩者可以选择任一个场地进行单场比 赛。在冠军责援式中,玩者将参与整季的比赛。同时在每 场比赛后根据名文取得和分 而积分最高的便可以获得 本季冠军 除了主述的游戏模式之外,这餐游戏更加人了 时间再模式,让玩者向自己所有下价记录排战

空向往驾驭方程式赛车奔驰在世界各国的专业跑道上吗?也喜爱风驰电擎的 快感吗?《摩纳哥大奖费:模拟费车2》将可以帮助您实现梦想! SEC

扩放模的 大逆鳞 II



□ 最近所推生的游戏可说是超来越多样化了。自一改可要画风的《军人地心》之后。 支推出了一款同样以地底还宫为主题的角色护曲游戏 《大连鳞》》。不过它和《摩人地心》的相似之处也仅止于此而已 基本上《大连鳞》 是一个风格相与类似《特鲁内克大宫险》的迷宫游戏。不过它特别加重了角色扮演的成分。



地底迷宫大探险

单位粉、麻醉双走的路线不同于以任的模式。它特别、本本游戏的 一、一、一、即使是没有接触过角色粉面的玩家看谁轻易的上手。游

并不是要玩家和对方厮杀,因为敌人擅长人商战术,一改被的人朝如排出到海之势而来,若自要使拼的活,你就算有十条命都不够。在这个时候,你就已承运用你的人赋,那就是老天

明与勇者"超级权主机"的神力。玩家在地下城里爱智么构就怎么挖。就能不战 国人之间。怎么原呢?由于怪物的智商迪谢不高。玩家只要利用"干通"、自 出作多简易运动引诱性物进入。等到怪物自投罗纲之后。就可以从春遇走难

《大連瞬日》已共有九个地下迷宫。每个迷宫有九十九层。换句话说九十九 泰以九。是其是八九一层。畔。只怕十八层地狱也没这样壮观吧!而且越是深入 地下所遇到而执武更加令人紧张刺激。就怕玩家的心脏越来越负荷不了呢!



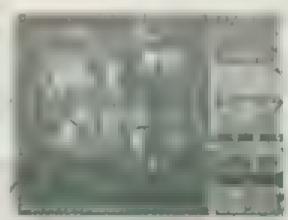


set at Figure 10 and \$10 and and

不一样的设计概念

虽然是角色扮面游戏。但《大逆畸Ⅱ》的许多数值相当特殊。例如王角没有改击 力和防御力这两个属性。而由本身的装备与"气力百分比"所代替:"气力百分比越

高、所爆发的攻击力就越惊人。相对的。如果你们 气力百分比不到五十的话。敌人搞不好都不 伤。至于武器私道具系统上。是设计成逐渐耗损。 每使用一次就会拍破物品的"耐久度"。 参之后。这项物品就算是报销了。所以要随时记得 补充。不过人部份的东西在路上都可以拎得到

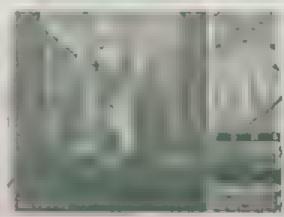


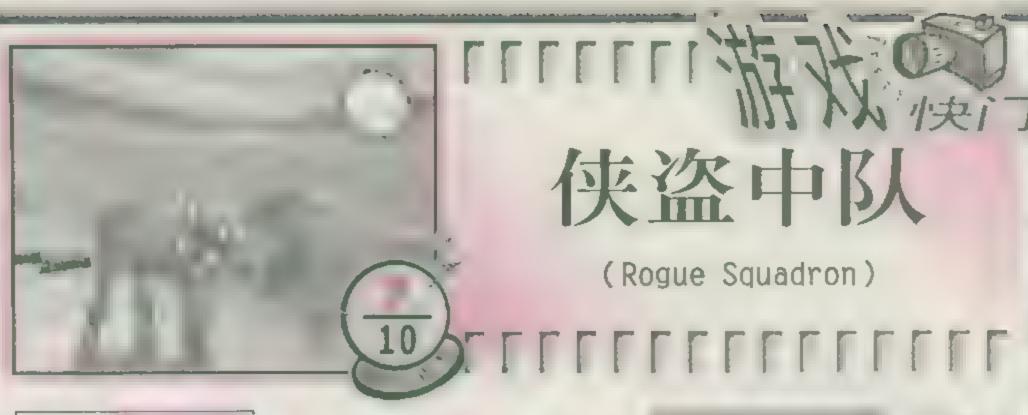
打倒大魔王

· 如像都用在压留上、难道这个游戏没有剧情吗?当然不是。《大连鳞

九颗宝石,就能未整毁坏的村庄,最明显的地方就是村庄的外表,会从黯淡的黑白透新变成明亮的彩色, 间间被破坏的房舍被整修间原来的面貌。

要拿到人座鳞之丸,玩家已即找到述宫中的宝箱钥匙,逐步住下,并打败每座述 宫的首领,因为他们的身上都保管了一颗逆鳞到上的宝石,当所有的宝石都到手, 后拿到黑传的"大逆疄之剑",大魔王的末日就不远了 \$40





侠盗中队

(Rogue Squadron)



九八年初《帝国暗 影》曾经以电影般的 动作场面,赢得许多《星际 大战》影迷的心:九九年 LucasArts 推出第二代产品 -《侠盗中队》:玩家肯定是 要与反抗军奋战到天明了

风格迥异的星球场景

割价一向都是《星际大战》游戏的重

大钢,但是最上要的剧情发展都!

玩者在玩游戏们时候。每个仟务都有多重 的目标。而且全随任务的进行而更改。举 例来说。塔岛风的那一笑一开始。玩者只 皇在天空中漫无目地的飞翔,突然,觀奇 的声音从耳机中传来。迪知玩者说你的家 正遭到杀国品队的攻击。团解决无这边的



敌人。 群钛轰炸机却已经飞船英斯艾斯里人宣基的上京。玩者已回要飞越沙广海。 平过乞丐峡谷,加速赶去拦截

游戏的战场横跨至四个星球。每颗星球都有不同的地理环境。而且每个战场都非常危人,而有在主题中出掉过的 地方都会完整五现在游戏中。在十六关之中玩者必须在草地、衄谷、冰泉。少漠、海洋、火山、森林以及城市等地厂 中执行任务。有一类甚至和《帝国大反击》中的云之都一般,让玩者在悬浮于气体行星关章中的建筑之间至核。任务 **要生时的大候也都不尽相同。或例行当至、或乌云密布。或乱混满天。或繁星点点。不同的大顺搭配各种业形。计每**

关都有截然不同的风味。

声光更加惊人的动作场面

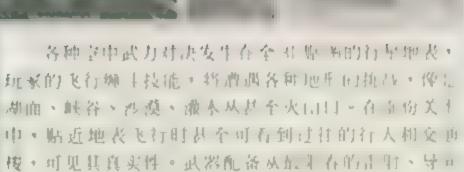
1、动作引击游戏的优良传统。

《俠盗上队》将《帝国唱》》中最韩华的飞行关

下加或扩充并增加其 **深度及特改、像是即** 11光胜改果、多视值 取粮等,都使这个 印度行射上游戏史 加的本出。记件《祝 , 电暗距)令人赞叹不 己的第一关吗?驾驶 与飞艇在冰炉上攻击 抹侧机器人及 VE SI 世界载具,或是试试 目缆绳夠由于 \1 \13

行坦克的脚序之绊倒 华丽的海型配上生动的音 改, 计玩者信证 确快却也大呼过机 《侠盗中》 队 > 的设计概念就是延伸自这段游戏,用全新制 作的 3D 引擎计玩者有机 2 11人这支令帝国飞行 美国风丧地的精英飞行中部





长弹到离子炮等先进致命武器、有尽有 多重视角也是《侠斋中队》的一人特定 证了基本 的机肉视角。各种外部观

古将充分展现作飞行 姿。藉由 35 加速卡的协助,即时光 影·各式特敦如烟雾、引擎大光、飞 **弹的追跨尾焰,将使星高、天战壮丽量** 观更贴近现实。游戏将支持力回激! 杆、并支持 stade 及 bire t d . S&C

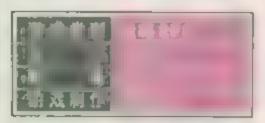


情观如河川

新龙门客栈







九门客栈

游戏故事讲述明朝景奏年间,宦官专权。大太监曹少 牧自任东场智公。上胁天子、下令百官,独推大权。朝中 兵部尚书杨宇轩欲密奏盖上弹劾。不幸事遊致露而被捕入 狱。而由他一手所提携的禁军总教头周准安为了搭数杨宇 轩,连与女侠邓莫吉相约在龙门客栈密谈牧人之事。以避 升东广人岛的耳目

住在大漠荒野的龙门客栈看似平静,却是内藏玄机。 湖准安与邱莫言先后来到。东广的三位公公也带领人马假 扮商贯进驻龙门客栈。于是龙门客栈里的卧虎藏龙。客栈老板银金镶玉的从 中搅和。三路人马乱在客栈内展开一场勾心斗角、难分故我的生死之故



卧虎藏龙

不繁复的操作等 而。《新龙门客栈》也 做了一些新尝试。在战 场中会行一些身份不明 物中会行一些身份不明 的 NPC 角色。这些人 开始并不在我方阵 算之 中,而且这些人物的有见

能是為承莫測的武林高大,或是即名 已久的不出世高手,也有可能是排行 伸兵利器却落魄重倒的名[[之后]、排 有低升灵药的名由道士等等

卡通人物造型

科牌事不久的《鹿蘭记2》样较 之下,《新龙门各枝》的进步幅度单 为人,一改《鹿蘭记2》低解析的缺 、游戏中的人物、场景也采用了30 星构。不过不同于电影版本甚壮、剑 按辔私的紧张气氛,游戏中的人物全 第星用可要的卡通造型,以较轻松的 方式来调绎这段生死关头

有取量与造型方面,由于有电量可多考,则以有线条上将地域特色表现得相当传神,如龙门客栈的外税、 取外政场的荒草和中原侠客、东厂太高、大漠人十等等服命,都能够抓住 也是自味道



关卡制的电影版本

它者倒是金哥异 (新龙门客栈) 小采售统直线 RPG 的方式,而是将故事中一连串的冲突改成关卡,以回台 机敌略关下的方式来进行游戏。于是 原电器中即英音和东广人马的对立、

> 前准安在各核内与金律 玉、东广太监儿场冲交 改。都被设定成一场场 任务制的关卡。而电量 中如峡谷粒雅子、暗夜 俗驾帖等小鞋情序被收 录在游戏之中。



除暴特警队

中工彩 6号 (Tom Clancy's Rainbow Six)



拯救人质·解除危机

整个的及并非随便 後个题材来发挥。它的 背景录入可不小。故事 情等是由美国名作永汤 物克兰海(Jon Cla) 的国名小说"Rainbax Six"改编而来的。 "Rainbox"是一个虚构 1 * 组织的代码。而



▲ 主选单进入单人游戏程式

表示领导者。故事的主人勒呈John Clark,在游戏中 当然就是玩者所模打的头员!《指予红色十月》、《委 国者游戏》和《追切的危机》这些红极一时的女座电 距原作。可都是出自汤姆克。四的手笔

游戏技模定

* Natin

游戏提供 种难易程度让玩采选择。包括:第 5版 老高级和精英级。玩采可以一生 专电更高级挑战。以考验自己的能耐。玩采必 或15个任务。整个游戏 于从致命的恐怖份子手中拯救他势

in the six

自付抗馬合作傳种模式。合作 模式》 可达八人连线。以抗行所 自作人游及之任务。对抗模式可 以达维十八人的连线大战。包 括:捌于(Stronghold)。以降

le Stronghold 1 - 4

存,群战 1-队生存 、双老

小队改进竞争。



先下手为强,否则就遭殃!

"恐怖行动" 假是指某组织试图强迫他人接受其个人、社会、政治或字教上的即念,这些恐怖行动包含派遗车队合法的占领一个区域或领土,绑架重要的政师名人或强制拘留其他个人为人质,或暗不特定的个人。在《承纂特界队:虹彩 6 号》中,玩家将担任世界反恐怖组织的战术指挥。每当接收任务呼叫时,必须立即检视简报内容,并开始挑选针对此一任务。"

员,同时过得检视交袭行动的目标建筑物基点, 有已知情报,如恐怖份子武力、所在位置,甚至包

· 再依明这些资料报定攻坚计画

, 然后攻坚

力的紧张刺激、小队编组的斗智。曾被评为年度最佳游戏。同时平。相信《涂装符警队:虹彩六



▲超似真而又简单易慢的画面



▲ 辞 有好, * 代 位备上支

没有三两三怎敢上E3

《新聚特警队: 虹彩/ · · · 物件成像的抗真效 · · ·

> 定可以黄定玩家们的期

夜想曲 - 妖精的叙情诗 \$ רדררררררררר



↑作 RPS 越来越有境及传统 RPG 的趋势,≠即时式的故→平境在 RP,中也是常见。 夜想曲 妖精的叙情诗/便之是一款ARPG的游戏,除此之外, 夜想曲》亦是 Jamie 今年的大作

友情的夜想品

只用鼠标的操作介面



尼欧大陆的命运 又有什么关连 19 7



明显地区分出等级 惠任的珍景。

----. 4 , , , , -----> · · ; 《夜些曲》那份读《的忧愁与无奈》

乐。演奏出这首夜想之他

团体的战术运用

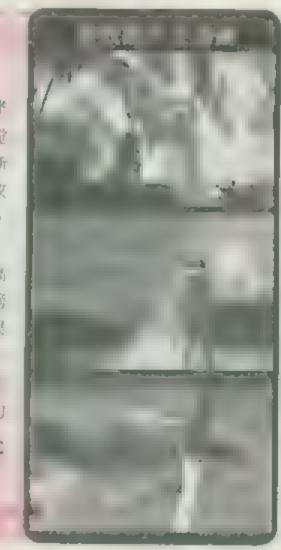
由 2D 堆砌出 3D 的效果

游戏开头的 3D 动画相当动人。但一进人游戏的画面便有此单调。游戏场等以平 D 方式拼凑而成。利用:层的背景卷动。成功的在平面媒体上塑造了3D 立体的视觉 双果(基本上图形并不是3D的),只用250色的色盘加上巧妙的网点技巧,竟也将断 壁、悬崖、流云、远山等景致表现的有几分味道。《夜想曲》使用大量的动画张数束 到叫人物的动作。所以人物的动作流畅。并且每个主要人物皆有其独门的招牌动作。 做法效果也不含糊·每种魔法的视觉效果皆有特色·也有光影·半透明等效果



游戏画面较突出的地方在干静态场景。高 山中的云海背景。险道下的火山摇岩、气势腐 磷的大川湖泊。充分利用多层卷轴的卷动效果。 **水表现出其立体感。玩家在冒险中将会遇到**1 儿仲不同种族所特白的文化。白来座的城镇和 数十种职业的人物、藉此选择适合自己队伍的。 队员 290

◀ 石桥下的云层相当有立体层次项





LAZENCA LAZENCA 闪灵奇兵 FFFFFFFFFF



相信人类是外星人的后裔吗? / () 《闪灵奇兵》改编自近来风 **靡韩国、日本、香港的卡通动** 画 Lazenca 而成的电脑炉 战,原来早在 万十千年

前、地球和簡是十各安人的第三都各 并且在月球上建 1、7人数众多的殖民地 不过原来解核在对球上的人 区爆发 7.独立战争, 遂与地球发生教战, 千是繁盛。 时的之明尚失殆州,口留下了 数学十名安人的车等 始生香。月球者面也因此滿下了天坑汽车海部汽车员

即时作战的刺激

在卡西中灵魂机中战士与变种异物间特质的激战 干是游戏的委占所在,为了呈现原作中的战斗气氛。 斯以《因灵奇兵》以动作 RPG 的方式登场。如果你是 标准同 6 迷的话,又喜爱动作游戏的趣官刺激,《国 及奇兵》 止好把这些要求结合,但游戏并不完全像 (暗型破坏神) 那样, 玩起来的感觉笔者很难用文字。 ((()

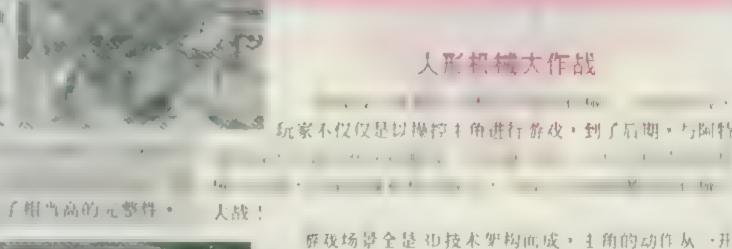
(最终幻想力) 的组合吧!

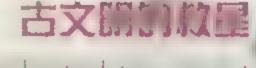
1 1 1 1

游戏的全面中文化。应该 更能够被引喜爱这个卡面动画 的玩歌, 酒酸排品汽的两种。

是从原作卡通中收录的。整个 ----

情架构与游戏的进展,都具备了相当高的元整件。

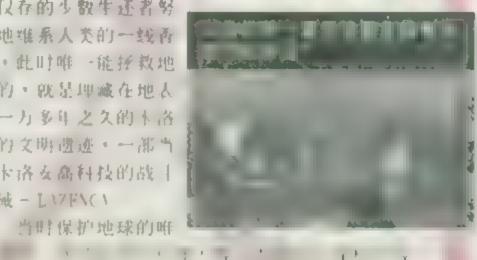




- - 1 1 , . , . .

而仅存的少数生还者努 力地维系人类的一线香 火,此时唯一能拯救地。 球的,就是即藏在地表 下一万多年之久的卡洛 安的文明遗迹。一部当 时卡洛泰高科技的战斗 机械-L17F1(1

当时保护地球的唯



上 - 1 V/ N(1! "La" 包括反應 · 而 "zenca" 表示 机甲战七。所以"灵魂机甲战七"可以说是所有

1 , 1 1 to v

人形机械大作战

是以操控中角进行游戏、到了后期、与阿特

they a good the contract of the



醛及场景全量 ①技术架构而成,主角的动作从一升 始最基本的拳脚功夫,到升级之后的连续必杀技,都有 U附显的变化, 人物角度的变化为全方位进行, 有点格。 **游戏的味道。玩家的敌人主要有反叛军队、变种人、核** 及怪兽到各种特异的机器人、都有完全不同的武器与行 动方式

人类的历史难道只能写到22世纪吗?目前游戏正在 进行中文化的最后所段,请你帮助人类走出这个宿命的 唐朝吧! SAC



凤狂大车拼5

(Test Drive 5)



况。如果想要拖朋友下水 起疯狂的飙。区域网络更可 多达6人连线,这下子可以 十二、走战、走场村 界车场!

* 1. W. 1 N . 344 · . . 忠实设计的车道。

1 1 1 1 1 the server . and agriffed or tall to 屏幕切削方式,垂直或水平分削来掌握正在进行的比赛有

括英国、夏威夷、牙买加、文大利等等。《疯狂大车 拼五代》不只是加入 些常见的赛车特色而已,而是 把当地的景观和地标真实的模拟进来,玩者在车中驾

in a first the time

越野大车拼2 (Test Drive Off Road 2) \$/ FITT UHLLY F 77777777777

支持30加速卡 4 0 1 4 34 1 11 8 1 1 11 , sich 1 + 14 1, 1, 1, 加速度、回转半径,还有量 - 1:55 (战甲)人车标

2) 这样的飙速费车游戏当 · 自、4: 內阿维姆杆, 布伦里穿付架 I, " a a fig. t h fill 1 41, 244771 12, 111

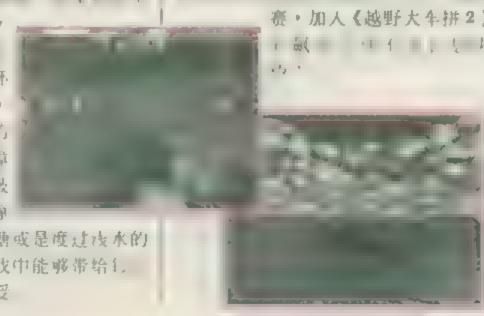
> 赛,加入《越野大车拼2》 5 60 (1 1 , 1)

41 0

(', ',;) , ', 之场盛大赛事中缺席,这些稻棒的车。 **种除了排玩家驾驶外、比赛前甚至还 | 游戏绝对会满足息的** 可以任意进行车辆的调整,不论是轮 | 心愿,看到路上的障 胎、悬吊系统、刹车、变速箱转速都 | 碍·直接把圈笆捅破 可以做渴整,游戏里自由的特性让车。 了更具有挑战性。游戏中有六个车 道・这些年道除了可以向前冲之外还 允许往反方向跑。所以总共是12条车

是一成不变的绿色。 * y () 1 2 草地出现。喜爱破坏 的玩家也可以放心。 | 吧!树丛可以被挣

倒,穿过起疗的水塘或是度过浅水的 河 危,这些就是游戏中能够带给1. 玩家真美的越野感受



FFFFFFFFFFFFF

WW 2 空战传奇

(WW2 Fighters)

在,玩家貝要 · 台Pentium等 级以上的电脑,一样可以在学 中宁护自己的领土。在游戏的35个任 **务当中,玩家们不但可以参加业练任**

6,还可以透过网 **励网络或是区域对** 络连线:最多可达5 人的连线功能更可 以让玩者和战友被 此合作或斯矛、 (WW2 空战传命) 9 将支持Jani t ml at Net * 註全脉

各地的玩者可以有极此较量空中战技 的地方,比比看,看谁才是地球上最 。 , 学战之神

在(MM P战传奇)里·没有视胜 『、没有高性能雷达・您 所能依() 具有缠斗技巧。这也是 (州) 空战传) . .

> 等 改进而模拟得更 B 加州到,气动力抗量市 的摆动、被机枪机炮打 的到处都是弹孔的机 身、遭到撕裂的机体结 柯、一道道。這光卵師即 出的死光、甚至是由机 枪机炮发射所弹出的弹

5 × 1

売・都将呈现在小小的电脑屏幕上。 让你体会什么是真正的战场画面!



支持30加速卡

(明) 空战传奇)的 电程 序核心基本上是山 Jane Combat Simulation的前件 《F 15》改良过来的。运用 最新的技术。可以产生最高

醉析度达160011200如即片般的量 像。而这个改良过的或像引擎除了可 以产生 超高解析度的 面面以外, 更可 以将整个座舱以动态的方式呈现在玩 者的面前,所有的座舱内仅表板。 以36即时经制的方式产生,只要,, 动鼠标或是相对应的控制键。玩者便 可以如同真的飞行员一般。四处寻找



F-16全方位战隼

(F-16 Multirole Fighter)

רוווווווווווווווו

改将有超过40个令你血脉贲张的单人任务。任务 支排以空中巡逻、官中拦截、地面炸射任务、遵予 SAM 飞弹和近距离接战为主: 充分展现1 16 的全方位角 色。游戏中出现的友机、敌机背是 时之选,几乎东西方 最精锐的战机全员到齐,游戏中也附有任务编辑器,让各 位创造属于自己的飞行战役 你可以选择敌机的种类、引 手的武装, 甚至你还可以将建筑物及物件安插在自定战役









与子母到最精确的飞行 模拟改集。率凡大气压力。 引擎在不同高度的效应。乱 料反应、乱血等 般飞行游 改善略的因素都有考虑。作

战中受损的战机。在飞行操控上也模拟出。受包占市方的的物 理反应 游戏的设计过程中·Novalogic 请到了下 15 飞 官来做测试、修厂的工作。以证保设计出来的战机特性能 与实际的状况和《不远》

配有 的现象甚至可以将解析度调一 10、4176×,游戏进行的流畅度仍然令人满意。《1 方位战华》的虚拟 稳仅表版中几乎所有的助能,都能 藉由鼠标轻松卢选,由配合先进化。自由应度外型规算引 等、〈 16 年五位裁集》的视 。 毛与伦比

"中华些 : 加发展训,是 LEGITEPA ESK r S 1 x 境的设计。玩者只 1 : 1 . 1 · 连接到 \ovavorld和 li , t ?

名玩家在同一个作战交域中作战,并可以选择置量 Vovalogic 公司所推出的三个飞行模拟中的任一个先进战 S&C



千岛巨人

(Giants)

FFFFFFFFFFFF

这些海怪攻击卡布托及麻中 莱恩人

支持3D加速卡

种甲莱恩人仰柳意科 技、大力与オ队合作、游戏 开始时他们是势单方阵。 必

页在其它岛屿中找到更多的司类并解 救他们,势力才会逐渐庞大起来。[bi 游戏往前进行·麻甲菜老人必须保护

> 提供技术给他们的智慧 上,使他们的太量船能飞 1.轨道,并逐次提升战 力。依知这点支种族非常 统治早球、全柳地水形点 「股票之间了!! \$60

动作与战略成份及超现买风 · 3 D 画面的《千岛巨人》 , 其美和《星海争》》)的类 型差不多、都属于三方争新的局面。

玩家可扮演三大种族之间的任一支。 其中包括了海中处神、卡布托以及麻 甲氧四人

卡布托拥有残暴的力量。但是人 体型庞大、领花费五长的时间。不能 吃掉早球上的生物。幸好卡布托其备 斯长的手臂。让它可挖在泥土。制品 保沸、并和用这些油、支有战利品。 以便饿的时候可以拿出表吃。假如丁 布托没有看管它的根源。它很快就達 **侍四肢九力而无法力抗敌人。**很不愿 地。星球上有一种外型像泥土和岩石

的牛物:智慧上, 为它保护存机 向中死砷酸驱逐到每洋时便致力了技 木发展,例如,制造 及超大型化的

作为卧巷

上海中死神把它驶向 と海后、鉄散水上を 夏,这艘船将正海中 死神己具备切断卡布 托聚亚部队以及取得 海水供应的能力,另 本·也可测验师甲苯

3 人取件各等11 · 減少它们获得并列 的机会。一旦「开水油、海中死神司 样可施展许多超自然的法力。包括操 控具威胁性的海环等 他们可以利用



暗黑复仇者

דרדרדרדרדר

(Dark Vengeance)

驱动删技术 * 计所有人物的 功的更为无畅。游戏并有五 下上的以供选择,玩者是选 **还了不同的人物。别会从不**

支持30加速卡

国的起"开始游戏"而总国 型暗势力复仇的动机也不尽相同, 也会执行到不同的任 另一五个上角手持的武器均各有特色。但玩者也可以在避 4 中華到其它各式各样的武器。特別的是,每个人物对行 **叫武游都有一个隐藏的舆练度属性。当后一种武器的使用** 則回愈久·珍种武器的蜘练变败灸愈高且致计数果也。 大。游戏一并有四十余种的保物会出现。像是嗍尸。例 去神、蝙蝠、蜘蛛战士……等。而它们也将持续自己的武

游戏的进行不是尤靠并打就可以上。玩者必须随紧凑。 的故事情节,一一解决当前的困难、任务和评题,似后击 **败最后的邪恶主宰。另一特殊的便是动画部份。这些动画** 并不是用主动画软件制作,而是在,游戏场景中用包。 虽 机角度和人、事、物的变化来呈现。这种作法有点像是 . J. 式游戏中惯用的"角色动画"。由游戏人物辛身表现出。

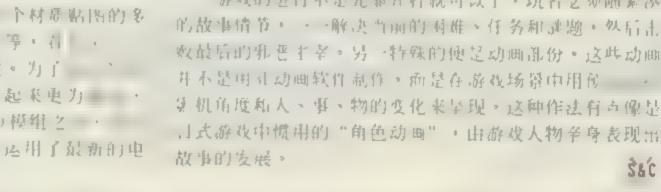
时两年多开发的动作射击游戏《暗凰与仇者》

较之下。本游戏的包括与实破之处非常多。也运用了作多 **最新的软硬件技术。在游戏中玩者可以随时调整措置机的** 方回,比较像是 Wil 的游戏功能

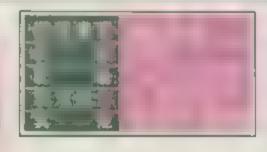
游戏具有相当完整的室内外市场景环境。每个场景市 出现的人物、物体也都是小模组化的。每个造型都使用多



カト目台而成・ル 个材质贴图的多 边形不等。有一一 B.细致·为了 \ 市份看起来更为 除了30模组2 ・ 小组也应用了最新的电







(DUKE NUKEM: FOREVER)

FFFFFFFFFFFF

这次的任务。所以说《《毁 《爵:万世天尊》不但非 常注重萬情外。还强调与非

4 + 1 1

• (•)

擊。在武器方面·除了原有的武器之外、还将加入一些短

厚望,希望能再创什绩。

Realms 为了让这套游戏与 般的射击游戏有所不 | 枪、手枪、火箭箭或及 双强而有力的脚。至于游戏中全

大伴多很特别的因子。像是搭乘交通了具和剧情事件等。

1 1 片

4 牌:万世天内》主要较述Proton博士 带了一批全新的外星人再度回到地球,除了占据 去. 斯维加斯之外, 过指华当地的下明移进入第五 中一区为他工作。这一次。公爵仍然对负同样市 人的使命一拯救世界。不过这次公爵不再是单枪 世马。他将与一位名叫"炮弹"的壮议。一词元成





梦幻新世界

(ANNO 1602)

יררורורווווו

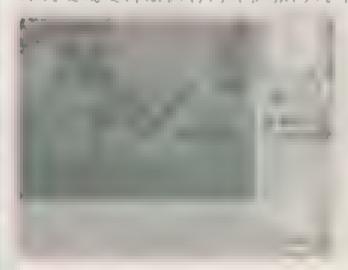


1 1 1 1 所能建品的建筑物。 的物资。都是辅时间、实员 等的技术才能发展高价的建

1 1 2 4 2 h . 1

方子。 改的故事是在两元 16 (2年。 上会、但仍是城不济急。贫穷私疫精部 上 筑技术、这时候玩家也才能够兴建更

不断地发生。虽然一个多世纪前的地 理大发现使得欧洲有向外扩张的机



们・登上了一方孤舟・航向未知的末 莱,他们的目的,是找到一座适宜人 TANIFERS , AND SEEDS I THE SEE SEEDS , SE 重新建立起一个崭新的文明。

数原时的录略游戏。在游 改之中。玩家必须设法在一座荒岛 上,建立起简陋的殖民地,然后利用 各种的专业建筑物表开采资源。持您 将资源制造成商品之后、便可以进行。

贸易,获得金钱或是其它的物资。

过玩家小品點背指令也能打胜仗,因 为这事的战事并不难

在《梦幻新世界》中,玩家可以 建造九十余种的建筑物・且进行三十 余种的商业,贸易。游戏中提供一整 个连续的战役、玩者也可以挑选事先 设定好的十六个仟务;为了计初学者 能更快地上手。设计公司也制作了五 个线上教学课程。最令人感到刺激的 是本游戏也可以在网络上进行计战, 最多可由四位玩家园台 4、 S&C

流行证规则

青原無利益

(Marvel Vs. Capcom) 将现身 DC

Capcom 是点在 Dreamcast 上推出 31 格 等游戏只是时间于的回海 了。虽然Capcom 过没发 表存为点论,不过网络主 私日本画路两方加确有允 言指出,《Marvel 18、 Capcom》确实计则在3月。

.

** 多財,學學多早品學加古的游戏



听说新型PS将不能玩盗版判

DC的新游戏

T 虽然还未正式证实,不过日本的一些经销商则收到Dreamcast未来将发行的游戏讯息。包括前面提到的《Narvel vs. Capcom》,3月25日。及《Psychic Force》、3月7日。我们也听说《威力之石》(Power Stone)将在2月发售。不过以上都未经过证实。

[[[]]] [[]] [[] [[]] [[] [[]] [[] [[]] [[] [[]] [[] [[]] [[]] [[] [[]] [[] [[]]

计2000年第三季Titus就会有数数

版本的游戏。

Gume Boy终于会震动了。

STARSEIGE TRIBES

这次为人家介绍的是一次动作射击的戏。《StarSeige Tribes》和一般引起。

·具有少数的机会在率外。《StarSeige Iribes》的设计却是以室夕。 若点 室内关节。率外的关于大部分都是广大的野外和飘浮在空中的平台。游戏里 玩采可以使用背上的畸射器做有限的升降。所以玩家可以尽量地利用不同的地形设 计来攻击敌人。

除了支持。即八加速卡以外。《StarSerge Tribes》的游戏引擎是唯一可以 让玩预随时进出至内外并且不需要存取关卡资料。换句话说。当玩家从基地里跑到 外面的时候,游戏不需要暂停。这可以给予玩家一个非常完整世界的感觉。

加橡所有的射击游戏。《Starbeige Tribes》所支持的多人连线模式是玩家 热要的原因之一,其中以抢旗子(CIF)模式最受欢迎。为了将队伍对战更上一层



楼, 游戏在多人对战方面下了不少的功 大。其中新增的功能可止玩家透过地图快。

速地给予其他队友攻击目标以及进攻路线;而所有的队友只要打开地图功能就可以看到指挥官所吩咐的路线以及目标。这样的设计可以计一分更为场的执行对战计画。再加上室内外的关卡设计,要去抢敌人旗子时必须允路过宽敞的野外。潜入敌人的基地/空中城堡,进入内部的迷宫和房间,抢到旗子,逃出敌人基地并带回你的基地里。

就如其他成功的多人连线游戏一样。《StarSeige Tribes》也有提供自己的多人连线功能,让玩家一安装好游戏后就可以上网连线。制作公可 Dynamix 也提供 http://TribesPlayers.com 网页让玩家互相认识。







产业报导篇

美国CGW 杂志公布人国 1998年游戏金赏奖名单



**1、否则取口重 , * 懂 , * 1 ? 改世界以及无与伦比的游戏境界。

游戏业者与玩家们早已认同年度风云游戏的评选对于游戏界具深远的意义,更将能够把游戏意境推向一个崭新理念与标准。CGW表示玩家们将不会在人间作品名单中买到后悔的游戏。右边是CGW 1998年度风云游戏的完整人到名单:

《模拟城市 3000》 广网管培玩

为了庆祝《模拟城市》推出10周年以及《模拟城市 3000》的即将安行。Nax15与E1公布《模拟城市典藏版》。

玩家可以用浏览器在《柳拟城市》的官 方网站上来玩,这项服务是免费的。

减跟畅销500万套《模拟城市》一样。网络版承袭一贯的风格。且提供聊 天室的功能。可以让玩家一面蓝房子。 一面与全世界的玩家一起交换游戏的起决。



PentiumIII來了

到目前为止。还不知道这品片的价格为何。但可以想见的是。根据市场考量。价格一定会一变再变。拥消息指出。Pentium III的时脉将会有 450 Milz 与 300 Milz 两种。Pentium III的时脉将会有 450 Milz 与 300 Milz 两种。Pentium III的在三月时出货。除了速度更快之外。这品片将提供 katmai 新架构,这新的架构增加 70 个新功能。将有助于 3D 加速的功能、音效。甚至语音辨识。由于在Pentium III 的市场中游戏占了绝大部分。因此自些游戏发行商仍在观望这款新品片被市场接受的程度。而决定是否将来的游戏要支持 Pentium III。

w. f

游戏名称 线感故区(Battle Zone) 故栗时空(Half Life) 鹽灭至频2(Heretic 2) 转集特智队~虹彩六号(Rainbow Six) 神傳(Thief-The Dark Project) 及行厂内 Activision Sierra Studios Activision Red Storm Looking Glass, Eidos

9 1 -

8lackstone Chronicles 地域狂想由 (Grim Fandango) 国王王使者 (King s Quest 8) 赤松奇兵 (Redguard) Sanitarium Legend M indiscope Entertainment LucasArts Sierra Bethesda

Dreamforge/ASC Games

角色扮演。

柏德之门(Baldur s Gate) 异尘余生2(Fallout 2) 太空战士7(Final Fantasy 7) 最去门8(Might & Magic 6) 量返克朗多(Return to Krondor) Interplay
Interplay
Squaresoft Eldos
New World Computing 3D0
Sierra

Hi hi

空結構報 飞行 Compat Flight Simu ator) 欧州空战风景(European Air War) F-15 F 22 Total Air war

Microsoft
MicroProse
Jane's Combat Simulations
Infogrames
MicroProse
Jane's Combat Simulations

太空模拟:

天殿地转3 (Descent Freespace) Independence War

押卫確应 4 0 (Falcon 4 0)

mw2 空战传费 uw2 Eighters)

Interplay Infogrames

ma J

98 国际足替大妻(FIFA 98; Front Office Football Links LS 99 Madden 99

要式足球99 (NHL 99)

Access
EA Sports
EA Sports

在年明號

F1 Racing Simulation Grand Prix Legends Motocross Madness 既任事業 2 (Moto Racer 2) 版品飞车 3 (Need for Speed 3)

UbiSoft Sierra Sports/Papyrus Microsoft EA

EA

雅明

上帝也親狂 3 Fopulous The Beginning) 牧猫大亨 2 (Reilroad Tycnon 2) 星紅辛酮 (Starcraft) Builfrog EA Poplop/Gathering of Developers Blizzard

inche milk

Ande De Comp 2
Great Battles of Julius Coesar
Operational Art of War
west Front

MPS Simulations
Erudite/Interactive Magic
TalonSoft

TalonSoft

游伎硬件

Monster Sound MK388 Dramond
MouseMan+ House Logitech
Sidewinder Force Feedback Steering wheel Microsoft
Kterminator Gamipad Gravis
YST M28 speakers , Yamaha

12 27 5

世纪帝国 罗马霸主(Age of Empires Rise of Rome) Ensemble/Hicrosoft 随鸟破环神 地獄火(Diablo, Hellfire) Sierra 星球争高 直海狂涛(Starcraft Brood War) Blizzard 横均不足 核子氏器 Total Apprilation Core Contingency) Cave 1

游戏从事源

《神话2》程序有瑕疵

rungie Software公司目前展开《神话2》 (Myth II: Soulblighter)美国地区第一批铺货 的回收行动。有些游戏已经摆上架销售,并且卖 到玩家的手上了。

Bungie 公司表示如果使用游戏中的移除程序 カキー此同題。在某此情况下、使用移除程序 上回過。如果使用者不使用预设的目录来安 上动将《神话2》的资料目录拖移到资源回收站予

Infinite Machine与GT签约

Infinite Machine,这家公司是由《绝地武 L)的设计者Justin (hin与程序设计师Che-Your Wang 共同创立的。目前与GT Interactive 等计发行合约。GI Interactive将发行Infinite Machine在2010年所推出的第一套PC版的引动。 作游戏·61 Interactive同时等下的食游戏在游 **双机、附加产品及未来的升级版的版权。**

Legend 正式加入GT

《股人公的》(Duke Nukem)的制造者GT In teractive & A. Legend Entertainmental Kilk 力班下公司之一。这项购并案使Legend Enter tarament 成为GL 家族的第三名成员。目前GT家 族总共自Cavelig Entertainment。 Humongous

Inhabitants . Bootprint Entertainment and Reflections 等分司。

最近, tegend经常在媒体上曝光, 尤其是在 己布开发《虚幻世界》》之后,并且将以这套引擎 先开发《京幻世界》的升级关卡贩以及即将推出的 (Wheel of Time) 这款 证动作游戏。legend从 1989年預紅上游改业界,包共推出15至游戏,包 括《沙拉那之剑》(Shannara)与《绝地任务》 (Mission Critical)

一对61 来说可以大大提升自己的研发能力及系 网游戏的品牌知名度。因为LegenJ是一家很专业 以及依任创售的游戏公司。我们欢迎Legend的加 人以北大印录族的声势。我们相信,这套由Leg cod 所研发的 (Wheel of Jime) 将会给整个业界 作表震撼。

981 电现十二流

以下是有关98年电玩新闻十大新 网·SEGA Dreamcast 不负众型的 整出头。Saturn 也该安息了。



《萨尔达传说44》。任天章在1998年11月开始发售这次游戏。 立领税打破了游戏预购数量的纪录。而且也成为游戏机吏。

"另一套系统"。而且它过拥有许多以市未曾见过的特点。可以

成为未来主机的标准(PS\2、\2000 和 Project \1)。SE(*

于做对了一件事。我想他们又有一番事业可作了。Dreamcast的

故事才刚开始上河。而且明年秋季这套主机系统将会在美国上

市。目前对应的游戏还不多。现在断言它的生死。是不是言之。

最快的游戏。从任何方面来看,这都不是一件小事。

SEGI Dreamcast 的发售当然是个人新闻。它不仅仅是



把色彩加入它已经售出超过一下 1 · Game Boy似乎又再度复活了。这就是 ()

任天堂决定发誓 42年的记忆卡。相信这可以为任天堂多 吸引一些玩家。而且让任天童看来还是非界的龙头。这性用一 持续到(全少在美国)明年秋季。记忆卡让那些缺乏任人 品质游戏、很早就逐宣布死亡的手统, 宛如获得新生。Vol的第 二波风潮又要吹起。而1999年迁有很多屬水准的游戏要发行。

而且大部分都会用到记忆卡。

这是非常简单确定的, 98年是Saturn 宣布死亡的。 年、面一些死忠玩家还是央求SEGA公司继续出Saturn的游戏。 如果有任何一台主机在直上

春终止寝之前就被宣布死亡 的· Saturn就是了。即值 ax

Thr 11 取得1市 · · · ARE 与 (A 特問 9 上产少男人朝 () 大方故主8 (自) 美打 1 TH 护 N W 的版料 , 给《A



PC铅汞风湿谱 & 甘方珠节次

非常期待榜

1	魔导圣战 - 风色幻想	战略RPG	智弘
2	DIABLO II	ARPG	. BLIZZARD
3	水浒传	战略RPG	DREAM MAKER
4	金庸群侠传外传	RPG	河洛工作室
5	帝国时代II	即时战略	MICROSOFT
6	风五II	RPG	進像視觉工作室
7	FIFA2000	电子艺界	运动
8	仙创奇侠传II	RPG	, 大 宇
9	雷峰塔	ARPG	龙卷风工作室
10.	命令与征服II	即时战略	WESTWOOD

综合地区排行榜

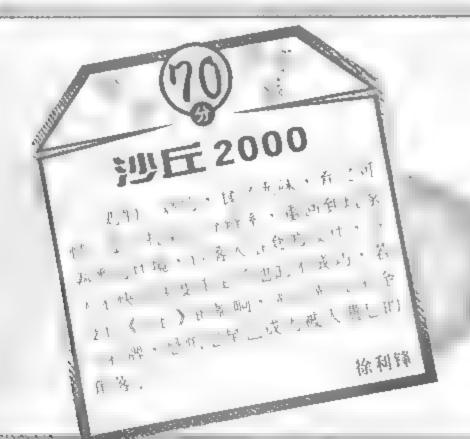
1	风云之天下会	RPG	迷像视觉工作室
2	最终幻想 7	RPG	SQJARE
3	极品飞车[[]	ie ch	电子艺界
4	幻世录	故縣 RPG	奥汀
5	盟军敢死队	即时故略	EIDOS
6	星际争霸	即射鐵略	.BLIZZARO
7	金庸群侠传	RPG	河洛兰作室
8	帝国时代	即时战略	MICROSOFT
J	世界杯99	虚动	电子艺界
10.	战国美少女一斩断云空	RPG	TGL

台湾省买气榜

1	风云之天下会	RPG	迷像视觉
2	创世纪外传 - 西风狂诗曲	RPG	Softmax
3	最终幻想 7	RPG	. SQUARE
4	大富翁 4	益智	大学
5	江南才子唐伯虎	RPG	太极工作室
6	金庸群侠传98版	RPG	河洛工作室
7	盟军 散死队.	即射数略	EIDOS
8	古墓前影 3	动作實驗	Eidos
g	永远的伊苏	RPG	Falcon Corp
	0.心跳的回忆	恋爱养成	Konamı



创世纪外传 - 西风狂诗曲



约世录

的 夕·秋宁起九枚武器,在第1 个个子自一,即、好工工工程, 中非、 了一九十年 在最小量想 我顿了 全門 身·敌人如置"打石"。二个 次、即用 是一次来侵光催醒了 我,望向床边的PC,唉!又一次梦到 了你…

黄志韵



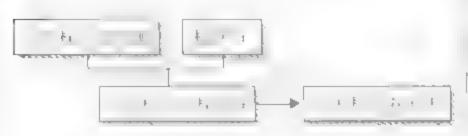
Windows下的游戏设计

初探 DirectDraw 界面(上)

期中曾提及Bitmaps的影像格式资料,事实上这些资料就是屏幕上每个17置的颜色(点阵图为 数位化的资料),对游戏设计师来说。了解与控制基本点阵图是必备的另、。为了不计设计者花太多时间于点阵图与传统GDI的动作上。因此使用视觉的开发工具C++ Builder来设计。因为C++ Builder的VCL(也就是Delphi使用的VCL)封装了Windows GDI \PI。不过Wiindows GDI 程序设计相当复杂与精细,并非言两语就能解释清楚,然而\CL 简化了这些繁琐的动作。虽然\CL 简化了传统GDI的设计模式,不过速度仍为一品病,Direct\的诞生就是视窗游戏设计。统江湖的指标。

DirectX 界面技术的前世-DLL

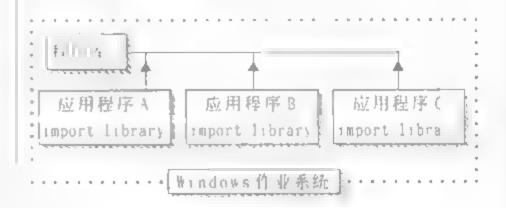
Lirect X的版本发展可说相当的戏剧性, 速度 之快也超乎想像·其主要是由 Direct X Foundation 及DirectMedia两个部分, Directly Foundation 是属于DirectX 3.0的部分,而在DirextX 5.0中 窜出了DirectNedia 部分,主要是配合网络与多媒 体的运用, DirextX Function 的部分有 Directbraw . DirectSound . DorectInput . Direct 3D · DirectSetup · DirectPlay 与 Auto Play 等。而 Direct Media 何 Directplay , Direct Animaton · Direct Show 与Direct3D · 想包面对 那么多的程序库。管理与维护是相当伤脑筋的问 题,随后发展出DLI 规格,全名为 Dynamic Linking Library (动态联结程序库)。顺名思义。动 态联结垦指在"执行中"载入联结的程序库,也因 为动态联结程序库是执行间的载入,一种共享、节 省内存及磁盘、可避免重新开发、节省人力和时间 的方法因此事育而生。其实在大型电脑早已应用了 这种观念,由于PC 个人电脑的目渐普及,在DOS 下 发展软件成为程序设计师的饭碗, 不过 DOS 是一个 单工的作业系统,所以没有提供动态联结的功能。 也因此程序联结时是把程序库内的副程序与厂 序联结成一体,换句话说就是拷贝一份程序。 程序内 + 这种方式就是"静态联结"。



Windows 是一套多功作业系统,如果同时执行 多个应用程序,而每个应用程序中均会有一部份呼 贴相同的程序库,若接静态联结的方式时,则每个 应用程序均会各自拷贝一份相同的程序库至应用程 序内,这样的同时载入至内存中,会占太多昂贵的 对存。



于是为了让应用程序呼叫相同的程序库且在内存中只保存一份,故"动态联结程序库"便在Windows作业系统中发扬光大,透过动态联结的方式,内存的 很赞可大幅度的减少,如下判断示。



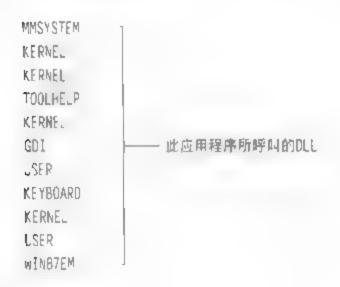
11bw.11b是什么东东?不是一个动态程序库, 更不是静态程序库,挑到底是什么呢?静态程序库由 于是被嵌入应用程序中,所以应用程序可自由自在的 呼叫,但动态联结程序库并没有被嵌入应用程序中, 那么应用程序是如何找到动态程序车中的函数呢? 他明显应用程序中一定有个地方存放动态联结程序中, 每个函数的位置资讯。1mport library就是放这些 资讯的地方,下表是执行档的表头,可查看出此应用 程序所用到的DIL及每个DLL队的函数进入点,可见 1mport 程序库并没有任何程序码,档案不大,有点与 CallBack 函式雷同,只存函式的"进入点"。 MAPwih 4 0 — Copyright (C) 1986-91 Phar Lap Software. Inc. Dump of the EXE file — pch44 exe Header information

Target operating system windows
Initial CS IP #000_ 0002
Initial SS SP #000A 0000
Initial DS #000A

Initial heap size 8192 bytes (0x2000)
Initial stack size 16384 bytes (0x88F6)

Automatic data segment Multiple

DLLs called by this program



Imported references

__AHINCR (KERNEL.114)

__AHSHIFT (KERNEL.113)

_LCLOSE (KERNEL 81)

_LLSEEK (KERNEL 84)

ACCESSRESOURCE (KERNEL, 64)

AL OCCSTODSALIAS (KERNEL 170)

ANSILOWER (JSER, 432)

BEGINPAINT (USER 39)

BITBLT (GD1.34)

BRINGWINDOWTOTOP (USER 45)

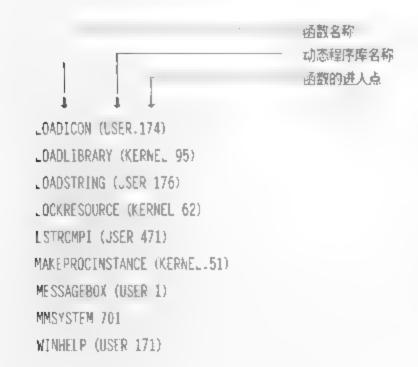
ENUMFONTS (GDI.70)

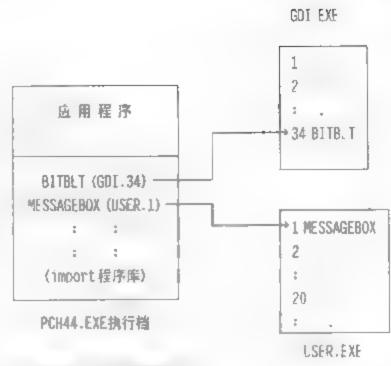
ENUMTASKWINDOWS (USER 225)

GLOBALREALLOC (KERNEL 16)

G. OBALSIZE (KERNEL 20) ← 表示执行时会与KERNEL模组的第20个 函数联结

: (省略)





(应用程序执行时的动态联络)

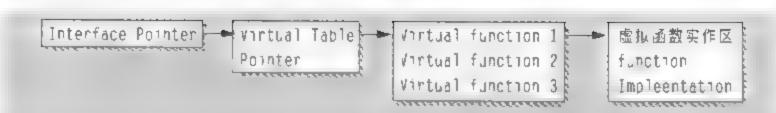
DirectX的核心架构-COM (Component Object Model)

很明显的 DLL 的好处多多。可节省空间与内存。 且更新一个DLL即更新了所有呼叫此DLL的应用程 序。在软件工程上可说是一大突破,不过问题的症结 点并不在动态连结所带来的优点,程序设计师要的是 Components (軟件 IC) · Components (軟件元件) 是什么?就是一种完全与应用程序独立的程序库,能 够被不同的编译器与不同的语言开发工具的应用程序 所呼叫·于是 Vicrosoft 便提出了COV (Component Object Model)这个机制, COM(注一)这个机制不足 程序也不是物件,是物件导向的一种规格,也可说是 物件间的一种通讯协定。 DirectX 的 DirectDraw > DirectPlay、DirectSound…等所有元件都是遵循 COV 规格制作出的元件,说真的 COM 对程序设计师来 说是极大的挑战,若想要了解 COM 的来龙去脉,不下 半年的时间是无法融会贯通的,不过对于使用COM的 人,只要稍微具有 COM 的概念即可,并不需要深入的 了解COM 规格与制作(注二)。

- ■CON可说是一种二进位标准程序库,透过CON 独特的 Interface 方式,将不受限任何的语言限制,也就是说你可以不理会 CON 物件的开发语言,任何支持 ON 规格的开发语言均可使用 CON 规格的程序库。如你可以用 VB 开发一个 CON 程序库,然后再由 Visual C++、Delphi、C++ Builder 来使用 VB 开发出来的 CON 程序库。
- ■另外一个优点就是修改CON 规格的物件不需要原始程序码,因为CON 是一种标准的二进位程序库(binary code),根本不需要原始程序即可修改更新CON 规格的物件,因此软件 IC 的梦想势必要在CON 规格下实现。
- ■透过网络, CON 规格的物件也可跨平台、跨作业系统,进而达到分散式架构的能力(distributed)。
- COV 可说是一种主从架构的规则定义(物件与应用程序间的沟通方式)。







CON 物件犹如1C芯片一样,有许多的接脚界面, 每个接脚我们俗称一个 Interface, 这些 Interface 里包含了许多的虚拟函数,程序设计师就是利用这些 界面与COM物件构通(也就是使用COM物件内的功能函 数),也就是说Interface被定义出来(不管用什么 语言撰写 > 后,你可以使用任何支持 CON 规格的开发 T 具来呼叫这个 COV 物件。



什么是 Interface? Interface 就是与CON物件 勾通的一个界面,这个界面封装了许多的函数功能, 透过这个界面你才能使用界面内的所有功能,反过来 说,函数的实作部分都在这个界面内。其实Interface 就是一个32 位元物件实体的指标,而想要使用 Interface 内的函数是透过一个函数指标阵列 (virtual table, 俗称vptr),此阵列表格内的每 个函数指标都指向一个virtual function 唐拟函数 实体。

例如你要使用一个Direct Draw 物件内的 SetDisplayMode()虚拟函数,首先你必须建立一个 DirectDraw 物件的 Interface 指标·接下来再利用这 个 Interface 指标来实作 Set Display Mode() 虚拟的 数,其程序码片段如下。-

许 多 读 者 问 我 为 何 使 用 视 觉 开 发 工 具 来 设 计 Direct X 的遊戏,事实上,视窗程序界面(API)就 是一个C所写成的函式库,无疑的就是那个庞然大怪 物-SDR,然而在 C++ 语言的引领风骚下, INPRISE 以 傲人的技术背景推出了一个类别架构-0WL (注三) • 主要把一般视窗设计的过程以类别包装并简化了,让 程序设计师专心于应用程序的撰写,而不必坠入冷酷 无情的 SDK 之中,且在类别包装过的架构中,亦可继 承与重复再使用,将程序设计带入另一个新契机。当 然,Microsoft 也不是省油的灯,也不甘示弱的随即 推出MFC类别架构与之抗衡,两家软件公司你来我往 的较劲,在这一波争夺战中显然是 Microsoft 占了上

风(并不代表 MFC 类别架构比较好),最后跑出了。 个 Visual Basic 视觉化设计,将这场战火缓和了, 不过随即而来的是一个视觉化的战争。其实说真的, bisual C++ 是一套相当不错的开发工具,只不过元 长的学习过程并非一般人所能接受,视觉开发的环境 才是目前的唯一选择,然而 Visual Base 的物件导向 能力不健全,因此笔者才会以Inprise 的C++ Builder 或 Delphi 来开发游戏,或许你又会问?用视 **觉开发工具的速度有待质疑,笔者认为以目前硬件进** 步的速度来说,根本不心理会视觉开发工具的速度可 題, 再说 C++ Builder 的速度根本不需质疑, 又为何 在极小差距的速度上打转呢?硬件发展的速度快于软 件,笔者认为大可不必挑一个最快速而不易学习的开 发工具,选择容易上手的开发工具才是最佳选择,或 许你仍无法接受笔者的认知,总之戏法人人会变,只 **赴巧妙各有不问罢了!**

注一》目前有三种物件模组

- Component Object Model(COM): Microsoft推出的规格
- System Object Model(SOM): 1BM 推出的规格
- Common Object Request Broker Architecture CORBA :Object Manage Group 主推的规格

选: 两本极佳的 COM 书籍

- Essential COM (Don Box/Addisin Wesley/1998)
- Inside COV (Dale Rogerson/Microsoft Press/1996)

计注意 目前常见的列别架构

- INPRISE 的物件视窗类别资料库 (Object Windows Library)
- Vicrosoft 的基本类别资料库 (Microsoft Foundation Class library)
- Visual Basic 视觉化设计
- 📰 INPRISE 的视觉化元件资料库 (Visual Component Library)

_PORIECTORAW lodd HRESUIL ddryal

/ 宣告一个 IDIRECTORAW 的 Interface 指标

, 宣告为ERESUIL 资料型态,就是一个32位元的LONG

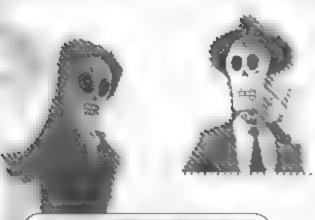
ddryal DirectDrawCreate Nuts. &lpdd. Nuts)

建立 个DirectDraw物件、物件指标放在 1pdd 中

ddryal lpdd -SetDisplayMode 640 480 8)

// 利用 Interface 指标来实作 SetDisplayMode () 虚拟函数









●不容错过的一流游戏,非买不可、一定要玩



●整体表现不错,就算不去契,也要借来玩玩!



●普通但还可以的游戏,无聊时可用来打发时间。



動放并不值得推荐,除非你已玩遍了所有游戏。



●糟糕透顶的游戏,别浪费时间了 |



戏的整体评价

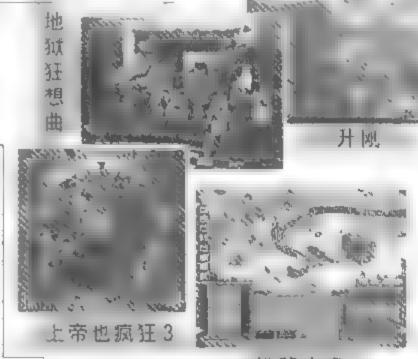
从本月所有参与评鉴的游戏中。 由编辑部推荐值得玩家购买 或一玩的游戏。



上帝也疯狂3



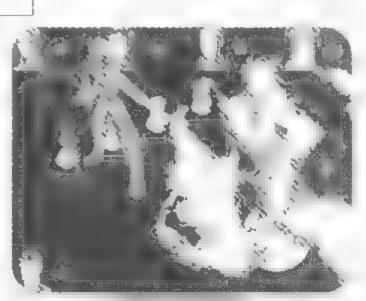
游戏评价超过4.5个灯, 即荣获编辑室 『GAME 坛星势力』奖杯一个: 每年年终可角逐本刊年度 『TOP 10 星勢力』!



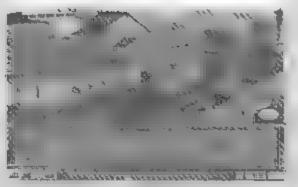
铁路大亨



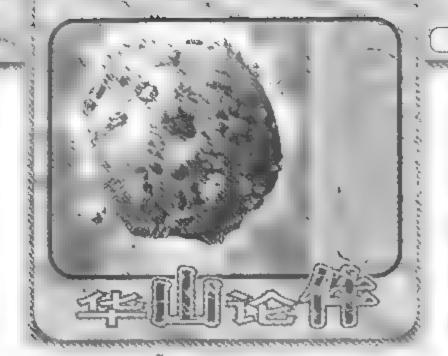
游戏评价或许不高。 但可能非常具有潜能。 特颁此『偏星奖』一座!



江南才子-唐伯虎



铁路大亨



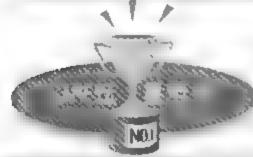
上帝也疯狂3

- 开天辟地

(POPULOUS: THE BEGINNING)

上帝も路





许你已经对即时战略游戏的泛滥感到厌烦,不过《上帝也疯狂 3- 开天辟地》的出 - 现・的确为这个游戏型态带来一股凊流・全3D、360度自由转动镜头视野・以祭司 与子民之间的互动关系带起另一场不一样的战争



在(トアとれた)は、あるりおの前 前角色は続け、 仏術上を確ないな。 祭司,率领子民征服各个星球上不同部 落,当你成功的证服25个星球之后,你 6. 早日民能自立紀年後51 元

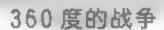
25 个星球便代表了 25 个关 卡(不包括数学关卡)。当你完

成们关卡数越多。同一到司法本、建筑技术观越多。行四等主动。 设计相与有趣。例如银序可读上一支导从为一并约根据,地区类 群、乙分元子把地位恢复议、其中也不 1.) 在野科全作格当度 态,某些关卡兹至要花上四、五个小时…

, : 两代和软(1), 游戏的进步振台周见·新了跟下。化 的潮流・图形化经闭头、支汇说・イス人物の作べ畅・片云科士 场动画们特致也挂了令人置兵,如果行的性善感性打

话·便称8.65) 的解析及更是上两个改集无懈了 カ・計を人物し打し地方ごご行海、「施」

音手的表現就是背孔反义 (中) 对于一有在重点符 **刻才会感见到了牙压存在。但否双连胜、执照、观。** 大使的丰富、代教上的## / · 以及被告录资计与发 挑审的, 点选 等。4.及施法时怜未忘,地、由"炒爆发等等 的情境辛发相 有趣。



虽然 6 度视野的取镜在《神话》 自 中已经盛计过, 但《上帝也疯狂》 才是真正将这种技术发扬九人的代表生 游戏整个环境都是即了运算所产丰、过能做国股与镜太正立。 变化・上手截争的地方在母个星球プナ・因此只要所复制地



表并不是平的,而是真正的 "球体表面";一般即时战略 游戏的地图总会有边界,但 (上帝也疯狂3)独特的游戏世 界浩成没有边界的战争,你要 到某一个地点可以有各种方位 的前进方法(当然敌人也 是), 于是打起仗来和防御便 更显得真实和新鲜。

物尽其用的战争

游戏的重点在于使用每关石像所提供的特 蝶,大才、丹龍寺祭司店,生学未言成任存。 (1)去 术、祭司、人民之间在ノギリ与力的、祭「山 有使用法术的能力,但其法力来, 4x 水上吡顿

> 华工, 民有多项利依 乐程度: 因此在准备 战争的同时,祭司之 1分分建成 年日推 持各件各, 像文



1, 4, 明年了 建。 Water to the terror and a 数 ,4科印1 · 以及如本、 輸 「和」和お人木 イイビ 玉。东世县 · 包生产对症或 益 ・ 長紅的は光・5-1 とき - 是が収載ら何地方。。。 才有明: · 木, 12, 与13, 之间的共存关系,由搭配上 各式法术和区隔鲜明的军

种,寥寥几种单位,却能变化出相当多的战略与玩法。 这证明 个f. 内涵自 游戏, 绝不是以多取胜喔!

开处唯一需要较花点铲1、机工发气作 **囲また。 2 的菜单档个、、支基键的基金公用:有**。 多,图像化的操作界面与简单的游戏规则,对于即时战 略游戏的新手来说,更是一个人门游戏的最佳选择。抵

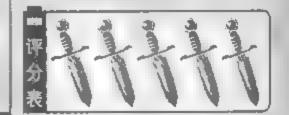
心语文不通? \0、 NO 、 NO! 《上帝也 疯狂3》在推出不久 之后, 立刻就推出 了中文版,你还在 犹豫吗?赶快迈向 你的上帝之路吧!



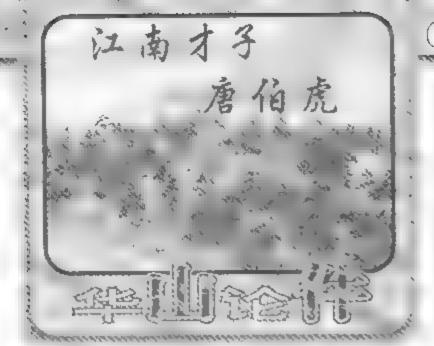
优点 游戏内容新鲜,视野、画面 精致,游戏上手容易。



發点 音乐的表现较为单调,另外 游戏太挑配备







图额分子



追老婆? 戈练功吧!



多人都知道唐伯虎才高八斗,风流远播,也知道他娶了八个如花似玉的美眷,只不过除了 最赋盛名的"秋香"之外,一般人大概都还不知道剩下的七个美人究竟是谁,也不清楚他 们和唐伯虎结缘的这段过程 如今,在电脑屏幕上,唐伯虎当年的情史将被一一公开

剧情包装少了些

这八大美女的芳名分别是 证昭容、罗秀英、九空、谢 天香、马凤嶋、李传红、将 水、11 位 产的"新

香",游戏一开始就从一 张嶷名的"八美图"开始, 就注定了唐伯虎的追妻之

路。基本上游戏上手很 容易,虽然并不清楚一 开始究竟所谓为何,但 **就这样跑跑走走。便正** 式开始了游戏。不过编 剧在剧情上的陈述实在 **是太过扼要了。游戏一** 开始介绍一下八美图, 接下來就直接将玩家丢 到地图中,让玩家自行

展开见屋进屋、见洞钻洞的旅程,完全不会有 帮助玩家入戏的成份,每和一个人见面,就又 是另一场打斗、另一个迷题的开始;除此之 外,主线剧情就没什么让人深刻的印象,剧情 并未在支线、即唐伯虎与八位女主角的关系)多 加署墨、完全以做游戏的心态来设计关卡。在 故事性来说,反倒不是那么丰富。

游戏进行的基本方式,就是在地图上各个 场景完成每个老婆所给予的考验。这些任务的 们意相当不错。像要娶陆昭容还得去试场应考 以取得解元的资格才行。李传红那段也不赖。 **唐伯虎为爱不怕牺牲,为了帮李传红的爹爹研** 究仿金之术,连自己的功力都赔进去,以炼制 一个小小的炼金炉;除此之外还得带她老爸戒 除赌瘾,最后还要砸下十万两银子替李传红赎 身。基本上这个游戏可说是《刘备传》加《金庸 群侠传》的综合体,像《刘备传》因为这是问一 个工作室的作品, 画风相当接近,除了场景地 图和战斗方式不同外,《江南才子唐伯虎》的 游戏方式就和《金庸群侠传》相当类似了。

没错,我就是秋斋。

游戏中 "一个生到战斗,但 唐伯虎乃一代オオ、ド单单是比 较"武艺",那未免太理及」 他,引引《江南才子唐伯虎》

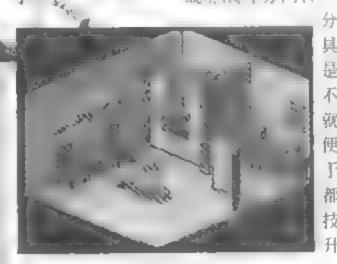
文武全才

便设计了文批、武斗两种 战斗系统、除了酒力、 **F**用毒、抗毒是共通的基

本属性外, 文批的属性尚有机智、支,、明刊, 其中以文 ⋆ 为先。武斗的属性则有武功、肉功、轻功,又以内功为 2。换句话说玩家便必须同时锻链这两项技能,才能应付 按疑问太阳排战。而有用禁机属性便又是图情更类的关 键・例如文采要达到 70 才可入陆翰林府・轻功セペロ」 70 才上的了半天: 、 所以想要在江南畅行无阻, 各位准 "唐伯虎"们最好要有痛下。。 "许神、的打算。

既然战斗分两种,为了因 八西情!,所用的武器也

分为两类。唐伯虎身上同时配备护 具、文批、武斗的武器共三种。 1 是共用的,文批常用的武器是笔,可 不要小看这样东西,有时候靠一枝笔 就比舞刀弄枪厉害多了,武斗常用的 便是一般的刀剑。除了搭配武器,对 **于招式也有熟练度的差别,每种绝招** 都分初、中、高、顶四级,只要某一 技巧勤加使用,在一定次数之后就会 升级:



创意的战斗方式

战 +1, 其了不看以任用 +11 3」「合制,反而是跟"聚气"有点像, (ff) 等级 a 聚 气就快,在同一时间内可以动手的次数相对的也变多,非 帛有趣。除了比聚气,你也能用炼酒或毒物的方式让对方聚气的速度迟 缓,有时这样做更省事, 些高手便这样栽在你的手上。炼酒也是游戏

中的一项特色,只是设计的格局太 小,造成这项功能似乎成为专门应 付剧情需求而设计的,对于战斗没 有任何帮助。

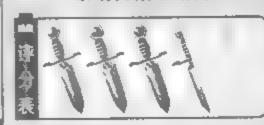
原则上来说, (江南才子唐伯 虎) 是个颇具新意的游戏, 如果能 再加强剧情张力和游戏长度,可能 又是 RPG 游戏的另一个出路。 sac



优点 玩法有新意,体贴玩家 的自动战斗模式



發点 音效的设定繁复,炼酒 系统失败率太高





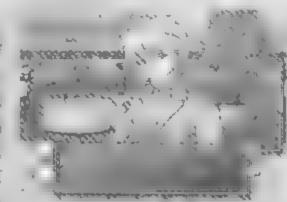


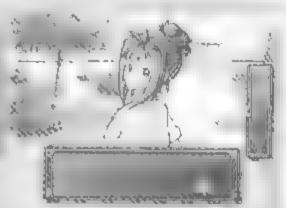
心跳的回忆

多采多姿的高中生活

✓ 上上大富翁游戏最近。窝蜂出头后,恋爱养成游戏也开始纷纷蠢蠢欲动,从《梦幻精灵》、《快刀乱麻》 ⚠ 开始,这个原本在游戏市场上不常见的题材,近来却成为炙手可热的产品,尤其当《心跳的回忆》(台湾译名为《纯 爱手札》) 宣布将移植至PC 平台时,更是造成不少渴望恋情的少男少女期待

下 从上, 《梦光起义》上、笔音《十文个移植下游 生活的超级人作品生产技(***)、 7、成明初湖下 果然,美育孩子、美味 好美工用品 上午11111 画面重新登场,并没有直接拿游戏机版的画面来用,算 是十分目的生物性、合作的 医元子 1 mc 1 和 100

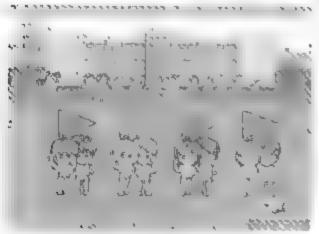




大人人、全都多大了"一点"、通路"干练社、想象"、"人人生,成學都是新工人生了一个工作、企工《學文學、學》科、 近代1,以間で報じ、111点、とし、、とで自行車とと、東プドインです。 著・1 其他同类型遊戏来比(像是《快 石品林》、作、张、竹、春、《野· 《农江》明九郎绝·松俊、《《《竹山

五个人(1), 2.1.1, 1.1.1, 1.1.1, 型的话·可能真的要忍耐一下了。至于语音的部分:我想日本游戏在这方 面通常是不需要太担心。毕竟以专业配音员配出来的声。 (1) (1) (1) (1) (1) 中元、《(1) (1) (1) (1) (1) (1) 可说是十分成功。玩家可以听出声音里是有表情在里面的





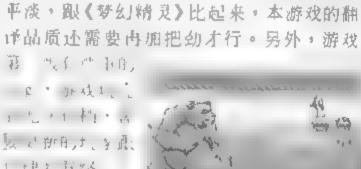
150 你玩好久哦!

在这么多的养成游戏当中,本游 戏的事件可不比《梦幻精灵》少,而 在游戏变化性与耐玩性上面也可以说 是当中的佼佼者。虽然说游戏的时间, 第一次有些中的。 系统笔者并不是很认同(以周为单 位),我想这是为了游戏的节奏所做 的牺牲,要不然这高中三年下来,玩 家要玩多久才玩得玩啊?

本游戏的难度算是相当高,如果 🐱 玩家有看过攻略的话,应该知道如果 龍村二模者の話・アッセ夢 チャートナミ付托士券 载,才能将游戏中所有的事件全部[] **发出来。其实,一款养成游戏需要做** 到这么复杂的条件才好玩吗?笔者认! 为这或许是为了增加游戏的变化性与

难 度・但好不好則 见仁见智。原则上

来说,游戏的过程中很少有冷场的情况,但是有时候太 多的事件发生时,还真的是让你应接不暇呢!尤其是女 孩们开始争风吃醋时,流言满天飞的时候,光是解决爆 弹就很头痛:要是爆弹一个接一个来,那恐怕需要读取 进度才不会徒劳无功。



版 (* 的"用, t, 多祖; 1、建作品的 眼 自己,为。 (元) 跳的[1]()

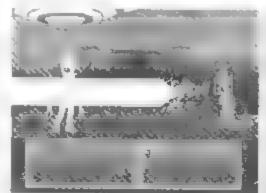
戏机版的玩家来说,是值得一玩的游戏。 但是已经玩过的人,还是考虑一下比较 好!要不然等等〈樱花大战Windows版〉也 SAC

在翻译的部分,笔者认为在语意及凡

间上可以再生活化一点,而且 有4 够了

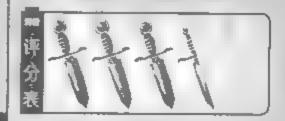
拨,玩起来没有大悲大喜,语气始终相当





作点 娱乐性极高、游戏内容相当丰富・tl人一 玩就上瘾

以点 动画与背景的解析度较低,游戏的流畅度 不是很理想 中译品质还需要再加强



三界谕2

- 真爱不死

好看但不是太好玩

经轰动一时的国产 RPG《二界 谕》·在消失了好一阵子之后,终于在众人的期待下重出注湖。 在近五年的时间中·《三界谕2-真爱 不死》究竟会有些什么改变呢?



吃配备的怪物

游戏一登场,就是目前游戏的主 流设件规格~640×480。65536色两解 桁面面,再加上全部的人物及场景采 3D制作,在画面华丽的前提下,相对 的游戏硬件的需求就相当吓人。如果 玩家的配备不是在"太有力"的情况 下,便很容易发生延迟的情况;游戏 的另一个缺点,就是每次为的情况 对的人,程序就必须该取资料一次,虽 然时间不是很长。但次数多了也会觉 得有些厌烦。

动作加RPG的新风格

看得出来《三界谕2》试图给玩家一个新风貌,整个游戏进行以RPG模式为主轴,但战斗则采用最即时刺激的动作RPG方式,因此在战斗时的界面使做了相当的简化。战斗时除了人物之外,只有魔法选单和战斗模式需要选择,再加上所有队伍的动作如行走或攻击时,都只需要一只鼠标就可以

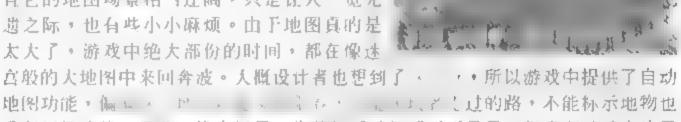
成, 种生起来生工人。」 1、打成之一的

自动寻找附近敌人攻击的选项,因此玩家也不用像《暗黑破坏神》一样必须死命地敲击鼠标(除非你有特定的攻击人选),所以练起功来相当方便,光是这一点,就值得笔者大大称颂。

相对于战斗指令的方便,道具使用的界面就有点不够周到,像使用道具时一定要打开人物的资料栏,而且还没有翻页的功能;由于伙伴们的的菜单彼此都是分开的,一旦在混战中需要补血,难免会手忙脚乱。

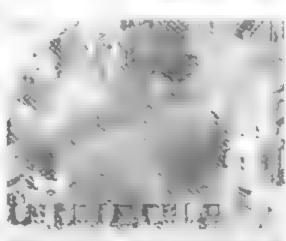
怪怪的自动地图功能

游戏的场景相当亮丽,欧式的风格画风再加上淡淡的东洋笔触,无论是人物或建物的绘制,都带给人一种唯美的气氛,游戏号称自17种建筑风格,倒也不是随便说说,而且它的地图场景相当辽阔,只是让人一览无遗之际,也有些小小麻烦。由于地图真的是太大了,游戏中绝大部份的时间,都在像迷



没有记忆功能,只要一换个场景,先前的记录就通通不见了,就连在城镇中的民事也是如此,这就有点太说不过去了,于 一点成这个功能只在地下迷宫有用而已(也许

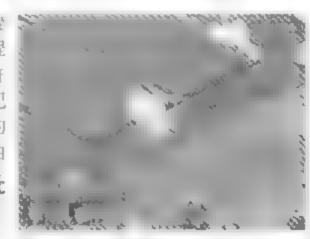
· E是设计者的用意),好像有些…



有些可惜的地方

游戏故事采自线发展,这并不是不好, 孕 夹上笔者也比较喜欢这样, 因为游戏地图实在 太大, 若还有太多支线的话, 那笔者, 人人 一人,是个相当可惜的游戏, 也许是为了赶紧 。一个相当可惜的游戏, 也许是为了赶紧 放上市日期, 造成游戏的某些设定欠缺少的 发上市日期, 造成游戏的某些设定欠缺功能 (也许自动地图的设定正是因为赶工而造费了游 人之而的外表, 如果游戏晚半年上市, 将一切 看上, 之后再上场, 评价也不至于如此褒贬

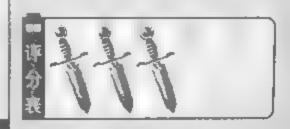
配你如果觉得游戏过程中老是出现死机或是许多特别奇怪的现象,记得去download 游戏的修正程序,才不会白白













明星之梦



寻找最佳女主角

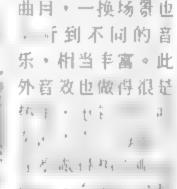
一个养成加恋爱性质的培养游戏,不过游戏发行公司特别做了 些噱头,除了游戏中文化之外,还找了香港名歌 手陈慧琳来演唱主题曲 嗯,好像继《风云》搭配电影上市大卖之后,似乎有越来越多的游戏已经与娱乐事业的力 量整合起来,以共同造势的方式来做宣传 除了请歌手或明星当游戏代言人之外,配合电影虽然也是不错的手法,但两者 的时间却不太好掌握,像最近就有一款由同名电影改编的游戏《幻影特政》,游戏是出来了,但电影却未同步上档。



优异的音效

さ相与も萌、お 採由知名歌手所演唱的主 **趟曲,游戏中的每个人物都有自己专属的**

> 曲月,一换场景也 5 主持 城山大路山 明 the safe to the court of



中听到这些声音,也是相当舒服的一件 事。语音的部份虽然也做得不错,贪心的 笔者还是可惜游戏并没有将全部的对血都 配上语音

画面的处理也相当特殊,游戏的背景 都是以真实的风景昭片加工而成,看起来 质感相当不错,可惜的显游戏画面右侧的 状态栏就占了约三分之一的视窗。视野明 显缩水不少, 算是美中不足之处



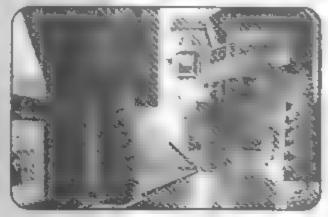
仅作成甲双5,乔人下翔 fr, MERO - 《11 1 2 55》111 人复镇

(M) . 为主我司 [10] 的1 引 1 日 · 怎么说呢?话说我们的男主角是一位; 名不见经传的风景摄影师, 莱日在杂。 志社主编的临危授命下, 拳命参加一) 年之后的美少女摄影比赛,于是男主。 角的首要任务就是找到一名18岁以下〕 的姿少女为模特儿、并帮助他们解决。 生活上所发生的许多事,进而取得她, 们的信任。甚至和她们谈一场恋爱。? 拍下最美的照片参加比赛。

也许你会认为只要找 到女主角一切就好办,專 実 上下好相反・因为要相 · 新, 大的 · 的 · 所下来 · 1 有毛欺艾 " 小· 气 上 年的摄影点 11世年。 上是游戏, 理(家也"严极 九养男主角在人广田的技 木、参加展量: 竹班、此 介 1 要 1 将 12 的 本 J 4 丰。 才会有钱购 / 软 n 、 4.则工作为度使公严重落 后 超然并不清楚 主角 明明在全国社工作去更得 额外扩展的星星、但是

年后的未来, 是是继续 🏴 努力吧!





稍嫌单调的游戏过程

整、压攻较新胜,走,就上临双巾程在片下调,男 月11 · 1 1] 」 果 1 · 1 上海中野棚 1 根 事可以 1212、171 2位, 打开她们的资料:1 十元 · 」とき、QE まちはブログリ 角印化ノ・きょお找 手 「 ^ こ ズ fo ・ 元 ft 就」 マーコール 概象 模特 し・ナー 送 个目的,单是和女孩聊天的过程就花了整个游戏时间的

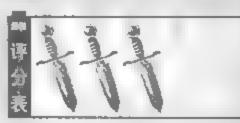
/ ・ 換 きん 战事,人物、王言司 古、至了1 是生自从 这种 , 连线 , 那級星



伊加 画面唯美·音乐音效表 现突出。



游戏过程单调





古墓丽影 3



(Tomb Raider 3)

游戏女王的三度出击!

到游戏界的超级失后你会想到谁?没错。正是、ara!身穿轻薄短小的紧身服饰。在世界各个神秘的遗迹或是风景名胜留下美丽的倩影。当然,她矫健的身手。落落大方、内外兼备的形象。更是风靡了全球无数的少男少女。不过即使她有无数的Fans支持。但不禁令人担忧夭后的未来动向,毕竟她的曝光率实在太高了。渐渐地让人失去新鲜感

新风貌、新气象1

缝还是很明显。比起《升刚》或是《战事:1·》 人兄。 真是差上一截!如果玩家有 SEG\的新游戏*、 。 14

定会爱上《IR快打3tb》与《产庫小子大口广》中 15、學・人。 中日1、11 順区、111 世界 111 子包氏 人。 順 811 人 四11 人 () 「 () 「 () 「 () 「) 「() 「() 「) 「() 「) 「() 「) 「() 「) 「() 「) 「() 「) 「() 「) 「() 「() 「) 「() 「) 「() 「() 「) 「() 「) 「() 「() 「) 「() 「() 「) 「() 「() 「) 「() 「() 「) 「() 「() 「) 「() 「() 「) 「() 「() 「) 「() 「() 「) 「() 「() 「) 「() 「() 「) 「() 「() 「() 「) 「() 「() 「) 「() 「() 「() 「) 「() 「() 「() 「) 「() 「() 「() 「() 「) 「() 「(

高数据更出,青年报中人工

在政治或不是行支持人 成十十分任务人士不人的 并不明治现实产品 由 果成了一个 对,规则

> 到地上的声音更是滑晰可辨 1 人物 走到不開路而时, 音效也会有所不同; 另外, Lara 跳水的声音更是 福森。



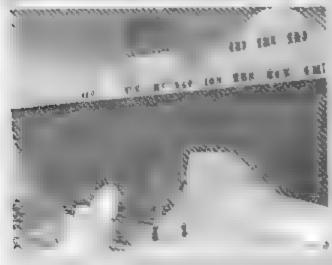
为权人、专用户本有了支持 情、在、政治 () 12 12 从林山、名

おり、異性様人・よう。また名称 大変到職の 於 ま、、生、より、たる・1.0版 で見して特殊的な はます。《能力、版本の表生、これ版 表目信づけた

(八京 1) 3) 均加了 些初 5 L1, 第 1 代的敌人的 2 / 2 的 4 年 7、t · , 掛け 1 的 的情报与投示。在Lara的动作部分,除了受伤外,也有可能会中毒,

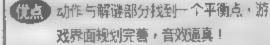


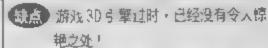
就算进步不太。 依旧还是

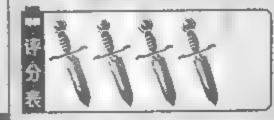


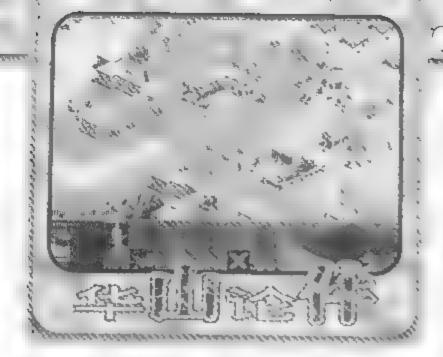
这次并没有设计新的武器,可以用的装备与二代也差不多,依剧情需要, 为 。 全位 使用交通工具代替; 丁、丁是模,似果儿儿 制并不好, 反而造成游戏过程的困扰。

如果玩家期待(古藝丽影3)有之前沒称的进步幅度那么大,那大可不必!遊戏整个棒表现依然具有尚水平质量,只不过对了喜新厌铅的玩家恐怕交代不过去。对于那些死忠的古墓迷或是刚踏进30家族的玩家来说,这游戏还是很值得一试! \$40









帝国时代之罗马霸主



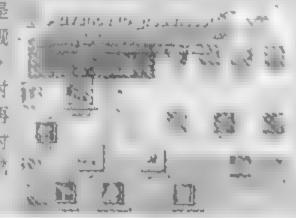
(THE RISE OF ROME)

够吸引人的资料片

工 即时战略游戏占有一席之地的《帝国时代》,堪称游戏界中的异数"(也有人称做"艺术")!因为它使得即时战略游戏变得更具变化性与可玩姓,玩家可以使用不同的军种与战术来面对每一场的战争,而不是拼命地砸钱生产部队 就因为有这么多的可能性,所以《帝国时代》才能历久弥新地吸引玩家的眼光,一次接一次的玩下去

更具平衡的游戏内容

事調一年后・Microsoft推出了第一个10月1年1日(10月1年1日)、10月1日(10月1日)、10月1日(10月1日)、10月1日)、10月1日(10月1日)、

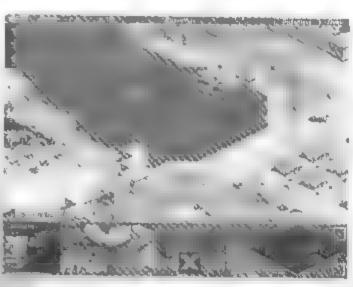


(罗马霸主)新加入的军种 司 化程序实在太棒了。好到令人、侍 在资料片中才出现实在太可惜了。 玩家终于可以尽情地进化自己守司 队、不过必须受到自身资源多寡的限

制,每次只允许一个部队升级。

如果你选择单人游戏、那么地图是随机产生的。不过资料片中有几张新的地图,玩家可以向这边挑战:例如说Macedonian的地图、玩家就会发

现这里的海权控制将是获胜的关键。设计小组修改了拓键。设计小组修改了拓键与部队两方面人工智能的决策。使用电脑决策,使用电影,变量,以上,一个人。一个人,一个人。



资料片里有五个新的军种加入。 投石器对于弓箭手攻击城堡有额外的 加点伤害: 骆驼骑兵比传统骑兵或其 他骑乘类的兵种多出大约八点的攻击 点数;全新出现的镰刀型战率以及重 装甲的大象部队可以伤害邻近的其它 部队;游戏途中只要玩家可以造出镰 刀战车,之后只需提供食物与木材就 可以建立一支镰刀战车,这点对于缺 金的铁器时代是一大利多。最后,新 加入的火帆船将成为毁灭性的海上军 种,桨座型的战船完全不是它的对 手:火帆船对于附近的物体会以火舌 攻击, 虽然在海岸线上对攻城类的武 器防御報言・可是対其它种类・不管 是攻击或防御均绰统个个

《帝国时代》中的海战老手可能会 发现,在这资料片中有许多新的东西 可以运用。资料片和主程序相比虽说 并没有非常明显的进步,但是《罗 祖上》让玩家拥有全新的对战性罗 动物,我以非常认真的态度将它推荐 所有《帝国时代》的忠实玩家们上这套 可以让你们心中的火一直研烧到《帝 国时代》出来为止的游戏。

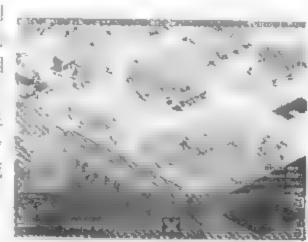


●─新文明与新军种

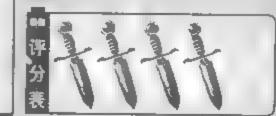
《罗马爾主》最大的卖点就是增加新文明与全新军种。罗马人虽然在建筑方面的能力加强了,并拥有强力的剑士,但并不会知玩家想像中那么强:Carthaginian人在游戏初期可以立即盖出大型建筑物,如此一来,罗马人也就没什么了,和其他文明相比也是这样:Carthaginian的新军种比较注

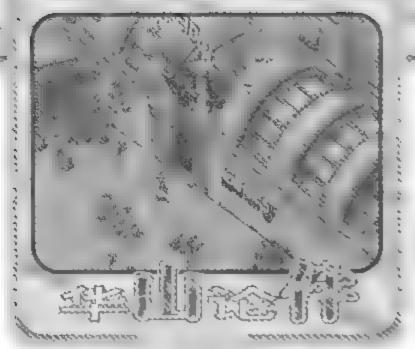
重在海车,不过军事学院与大象部队都另外多加了二十五点的生命力。

Vacedonian 帝国对于敌方可怕的僧侣同化策略 电强了反电气 、母又是从对。 化增加了四倍以上的抵抗能力;但是相对地、他们无去发表出起了。 Palmyran 拥有优良的亚伯村民,但是每单位需要付出的会比其他文明多百分之五十的预算,以减少不公平的状况。



提点 新军种与新文明的加入,增强 后的界面与人工智能,游戏的 平衡度也做了修正。 缺点 游戏没有明显的进步。





15.兑,下爆文之际作的,核干大战。17. 多人躯的与地区 1111手1 進1之场" 数 11 16 · 证书 对111人参抗 有《题集题》: "一个人没不断"进 人的安全,因此领导者大二,11 遺 包身手 不凡的勇士, 到外头 /tx : '零件,以便 修复战随于华水参约 1 5 1 中意作。 后,勇士还是不负使命,完成了任务,最 1141 111

前面这一段是 (异尘余生) 的故事内 小·柳(5户 广12)班上中美 15. 生毒

1 1 1 1 1 1 1 1 1 . 12 [] FT . . 人 是到于中华的 人、排力、生生 欢唱人·罗丁系 113 7, 86 1 11x 1 11, 21

不在人世间,但原先居住的庇护所再次引 发司样的危机,所幸她的孙子从祖父的日 记中,得知解决水源问题的办法,于是踏 E. 与祖父一样命运的旅程:

destruction in a last comment

《异公余生2》将一代的多重路线架构 体に下水・4 よど 代録でない出地

, · / 1\ 1, * かないを持て人! 游戏 1. 医毛路 数·望相玩 犯疑的 り人物は正し、各和 属性、全量响针症 戏斗门。事门,人物

是说,玩家如果再重玩一次,就会感受到 游戏变化的地方了! (异尘余生2)的开放 式架构设计,玩家不会因为无法完成某项 任务而卡住进度,由于没有关卡的限制, 玩家可以到处探险而不受游戏影响。在操 作界面上, 1代依然沿用一代的操作方 式,没有太大的更动。

异尘余生2



(Fallout 2)

更具深度的角色扮演续集

说到角色扮演游戏,读者应该都会联想到去年的"美日 RPG 大战"吧! 《魔法门6》与《最终幻想7》的支持者僵持不下,

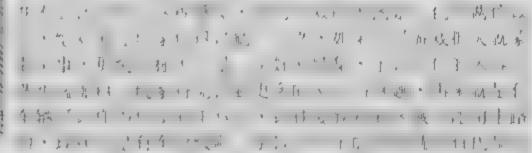
堪称去年 Game 坛的十大新闻之一,

那么今年又会有什么精采的 RPG 游戏来角逐年度最佳游戏的头衔呢? 除了《魔法门》》与《柏德之门》外,相信我, 将《异全余生2》也算上 笔吧!

2 定比 1 好!?

游戏越来越多的同时,代表游戏 : 的例子,大部分的游戏的续集,除非

> 7 t (11 12)



上"我在注》都可以发生在"主,东京社"本"·"。特性"最好 11 (1) · 作成(1) 数(1) 数(1) · 成(1) · 人(1) · 人(1) 可以设定为攻击、防守... 等多种模式。

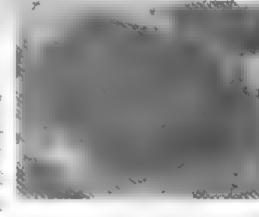


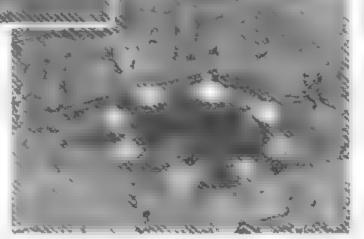
游戏的声光效果很忠实地表现核战后的凄凉 學家,直一是一大學五十一九成十一日十二年以

Trilly nation to CH 任,更丰品的信仰,好,也者,所戏

> 华树、都是信得自义的。但亦及取 / E. 缺口就是时起来实在人 元重、最こ記載1 5. 多・十분 いまり如。。 免ぎょれ食的禁

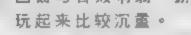
啊 全工身本就很单位 代门玩 ≠ ¹4 Å 】 ¹ S&C



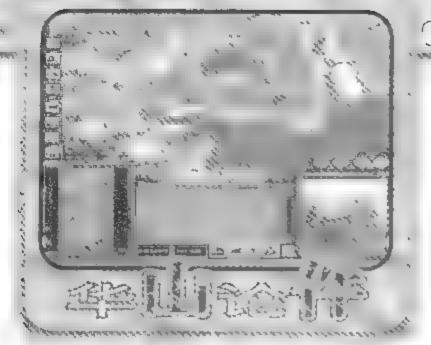




用心制作的游戏内容, 庞大完整的游戏架构。 缺点 画面与音效稍弱,游戏







铁路大亨 2



(Railroad Tycoon2)



策略经典的再一次漂亮演出



于那些超老鸟级的策略迷来说,除了《三国志》 系列外,就屬《铁路大亨》最受推崇,当然我们 也不能忘记后来更杰出的《文明帝国》。但在当时,《铁 路大亨》改变了策略游戏就是不断的种田、开发,事实 上,经营的手腕与策略才是游戏的精华。



特定货物,如果它的需求程度高,玩

者等作者 。赚到块多行成,有大利

度低,那会几乎强挥老本,游戏的难

度因此增加,但也添加不少挑战性与

趣味。财务体系则是跟股票市场有

关,基本型的设定只能买卖富家公司

的股票,其他对手亦然,如此背 証

免被人购并:高级型则是除了天主头

空之外都可以玩、台家型则是没有任

作 # 1 以 *() * 看 * 除 非 是 为 了 特

[11] · 「 」 二 片铁路本业绝对有顺

设计你的铁路系统

. 12 1

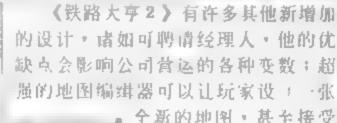
超高解析度的游戏画面

11 , 代与一代或是豪华版相距 至少五年,所以最大的改变莫过于画 面上的大跃进,从以往游戏惯用的2D 平面地图·演进成麂丽的 3 D 场景画

前。尤其是四百解析度 举冲上1024X768 16Bit, 以往单纯用源 色表示的。脉地形,如

今可以看到麼峰相叠: 城镇的样子不再是一个 白色色块, 面是一幢幢 炊烟袅袅的民房。游戏 💆 🗥

地图上的各项建筑物、均十分逼真的 呈现出来,加上色调配制得官。看起 来是相当舒服的。此外,游戏与《模 拟城市2000》一样,提供地图放大缩 小与旋转功能,不管怎么看,画面都 很细致。



de la companione de la

全新的地图, 甚至接受 PCX档输入。此外,游戏 中所有的细节设定与参 数都可以随意修改、让 玩者可以自行创造理想 的游戏环境;对 那些 、了缺乏金钱的玩家来

游戏支持多人产"设功能,不管是用 TCP/IP、IPY、WOD - 是是SERTAL 通 讯模式,都可以彼此连线,只不过要 化此时间转换

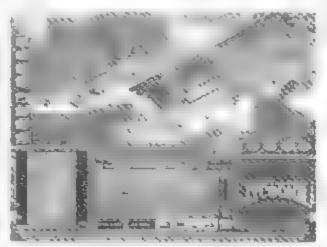
游戏进行中会发生一些特殊事 例如只要付钱给火车头的制造公 • 某一新类型的车头就可以独占便 用好几年: 有些城市也会重金悬常给 第一家将铁路连到该城市的公司等 等,感觉上满多样化的。

美国乡村风味的音乐

(铁路大亨2)在音乐方面也是剪 具特色, 从片头音乐开始到游戏进行 中的BGM,都是充满了美国西部乡村乐 曲与蓝调的气息,有类似挥荒的感 觉,非常符合游戏的年代背景与玩。 要做的事情。游戏音效在高品质的录 音技术下,各种火车或是各式各样的 音效都很逼真, 不禁让人感到时代进 步的快速。

≫新增工业与财务体系的设计

第三个最人的改变就是工业与财 各本年 、日本并上要打工具各年品 对货物的收受条件; 二代里还加入需 求程度, 也就是说某车站不但只接受



坂 雙 4 底 人 观 · 4 世 人 4 头 会 跑 不 カ・マック 8 年 5 的 位置 以 获取 最大 , 服务。1. 。在二代中这些问题不但 有有,还加入了立体的因素,因为原 住,不是花钱把它推平就是只好改 道, 因此大幅增加规而的时间。《铁 路大亨2)同样可经营客运与货运的 部份, 客运是两个城市间的运输, 非 常简单也很容易赚钱;货运也与前代 相同, 从原料、制造到云送都是一件

№ 创造属于自己的铁路王国

《铁路大马2》的场景地这有美 玉、中款、1 司、韩司、斯堪地那维 ₩、美国、美东、美南、美西、地中 海、北美、南美等十二张,玩家可以 从上头任何一个地方,展开自己的铁 路王国。

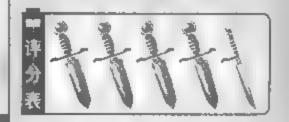
在 代中铺设铁轨很伤脑筋,像

九門钠与车站可直接盖在各类建筑物 · · 可是这次如果被其他建筑物档 很麻烦的产业,钱虽赚得不是很多, 但对游戏而言还是不错的趣味。 **%**C

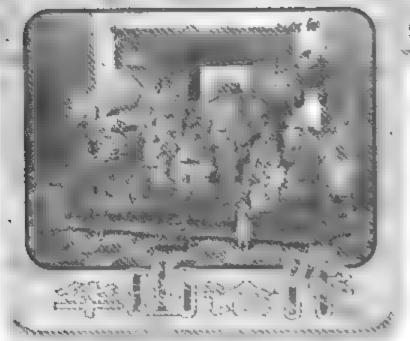


加点 画面细致度无与伦比,游戏深 度与耐玩度令人赞赏!

缺点 操作需要一段时间才能上手







地狱狂想曲



(Grim Fandango)

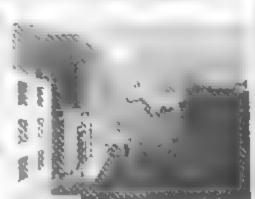
年度最佳冒险游戏を一



卡斯公司(LUCASARTS)的冒险游戏,像是《疯狂时代》、《猴岛小英雄》、《印第安那琼斯》

系列等作品,都以幽默风趣的游戏风格来呈现游戏内容,深受热爱冒险游戏玩家的喜爱 这次卢卡斯公司推

出这款全新的3D图型冒险游戏 《地狱狂想曲》,拥有全新架构的故事内容、焕然一新的游戏界面,还有更加神秘的传说,加上卢卡斯领先的技术、将带领各位进入 段发生于亡者国度,充满神秘与阴谋的冒险旅程

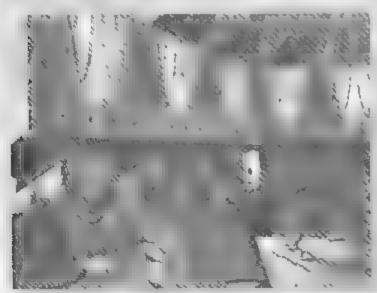


and the state of the state of the

游戏的神秘背景

《地狱狂想曲》的设计群与《疯狂时代》及《极速天龙》是同一组人。因此。游戏的品质基本上来说已经有了保证。故事取材自墨西哥《亡者之日》的传说。结合黑色喜剧电影的因子。与别具创意风味的 3D 画面。构成一个超现实的世界。

《地狱狂想曲》内容涵盖四年的时间,以四个章节的戏剧形式展现;每一年的人物都有不同的装饰打扮。游戏的对话系统是采用菜单式,会依照玩家的对话内容而有不同的剧情产生,与传统的冒险游戏是差不多的;当然对话时绝对少不了幽默有趣的对话。游戏中的谜题较为复杂且极高挑战性,需要各位玩家们好好运用您的思维与想像一人一个门里面一个



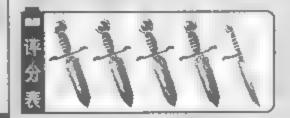
(鬼屋魔影)的劲敌



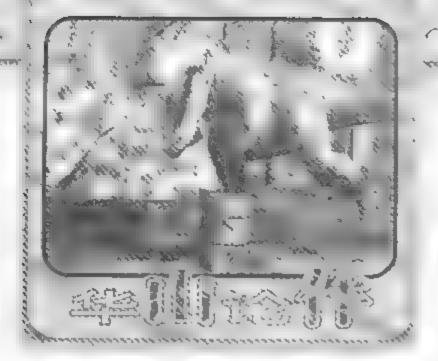


总起

宛如电影般的剧情与声光 飨宴。整体表现优异。 界面虽然先进,但是却不



完美。



重返侏罗纪



(TRESPASSER)

看怨龙的好地方

重返侏罗纪》的玩家,一定在猜想到底跟电影的那个侏罗纪有什么关系呢个翻翻手册,没错 游戏的背景 与电影是一模 样的,只不过主角换入了 咱们的女主角原本是要搭飞机前往哥斯大黎加的热带岛屿渡假的,但好 巧不巧遇到坠机意外而跌落至神秘的 B 岛, 与然这位勇气与胆识过人的"女超人",便展开

But the in it with the state of the

(重返侏罗纪)支持的硬件質 是相当丰富了,像是\MD 3D Now! 以及一堆的加速卡,看来游戏的声 光效果应该很吓人才是。游戏配备 要求只要安装了DirectX就能执 行,心想这个程序好像写得还不 错,不用3D加速卡以软件模拟也能

动,那不就和《魔法门6》一样,什么卡都 不用插就可以看到完美的 3D 贴图吗? 咕哈 **哈1只可惜效果实在与**腹望差得满。 ' Zl

下:《毁灭公爵》的曲面虽差,但玩起来 却很尽兴,可是很不幸的,以第一人称视角 移动起来实在太慢了。用龟速来形容或许还

イムリ ア・九上町 ポコースモンス グーケー 十一典1 而員 最糟糕的是,笔者选择以"跑步"的方式前进,竟,149%

流沙中移动一样!游戏虽然只要Pentium-166就能跑。 但笔者用 Pent tum-200 外加 3D 加速卡来执行总可以了 吧 1 果然能动了 1 真是感人的一幕啊!清澈的海水、潮 雾效果都出来了,只是"稍微远一点"那一根根有绿色 菱形碎片的东西是什么呢?怎么四周一片模糊?爬上岸 后才知道原来那些奇怪 (, , 椰子树, 看来真 , , ,) 茫茫了!如果此刻自些背景音乐来衬托就好了!偏,,,,, 了偶尔发声的 CD 音源,大部份时间都是沉默不语,《 知道这是否也是一种另类的气氛营造方式呢?



还记得第一段的故 事简介中、只有主角一 人掉到B岛吗?恐怖的 星会有一个女人(有时 是一个男人)一直在你 身边操英文说话!天 啊,这是恐怖游戏吗?

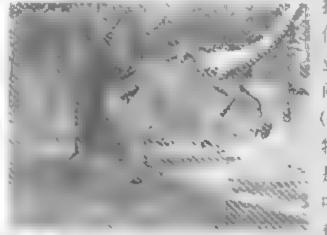
原来是游戏中的旁白、会依玩家所到达的地点作适当的说 明·如果您听力不佳。不知道他们在说些什么?没关系、屏 幕下方针英文字幕 * 如果还是来不及看,可以按 "R" 键重播 A、直到您了解为止1不知怎么地,越来越不像射击游 戏,反倒像出互动式电影哩!



何以第一人 标视角来进行的3b

题,而且能作多个视角的切 换、游戏难度也可以自由选择。但是在 《重返侏罗纪》中,视角固定为第一人 称,难度也只有一种,最难的是它必须国 耐运用键盘加鼠标才能顺利动作!单就键

盘部份只能控制前进、后退、左右移动等基本"十字动 如果想转个身就要用鼠标来移动。所以更别提从地上



捡起一个物品有多困难1不 仅位置要移得兩好・而且还 要蹲下、再同时按鼠标だ右 两键,才能完成抓取动作 (这和《虚幻世界》 只要跑过 物品就可以得到的方式,真 **是天璵之别!)。这只是其** 中的一个例子罢了」此外还 有更细微的"手臂"、"手腕"

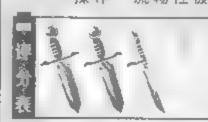
转动,虽然这些特别的抗 式为游戏建立了与众不同的特 色,可是玩家却必须为这个特色付出更多的时间来练习,其 中的优劣、就由玩家自行来决定了!

即使 3D 引擎不很理想, 游戏的进行又不够流畅, 音乐 也乌马虎虎, 可是它的 3D 引擎也并非全然不可取, 至少物 件的移动方向,如成堆的木箱翻覆时,会随物理性质及地面

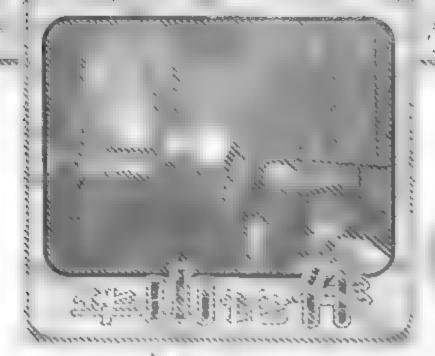
的起伏滚动:物品呈抛 物线般丢弃、靠近恐龙 时地面的震动效果等 等,游戏还是自此优点

优点 3B 物件极具真实性,可 观赏到很多的恐龙。

缺点 过时的 3 D 弓 擎、繁复的 操作,流畅性极差。



386



于一因归



(Shogo: MobileArmorDivision)

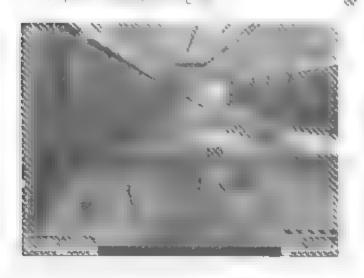
'放下你的《雷神之籍》吧!



前,在玩过《升风》的试玩版后,就看出这是个极具潜力的动作射生游戏、果然, 游戏发售后,美国网络上的讨论不断、佳评如朝,证明笔者眼光不假,事实上, 《开风》在近期内司节是与《厚罪》、《战栗时空》平起平坐的好游戏,究竟游戏好在哪里?赶快往下看吧!

日式机器人人战再现

在天木设计上,驾驶机器 五 行模式大约各产游戏的 50% 场上, 扩成高科技机构、野外、都市等。随时的流转,有时必须回到之 的地方, 计筑者有数图域。 进行工有一定的占正度, 在游戏后段 1 玩家 2 须做出版后的选择。不同作" "。 "一"。 "一"。 "一"。

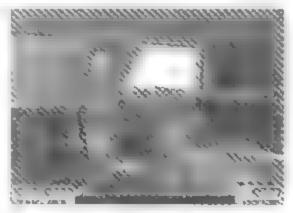


完全发挥Direct X6 的功能

《丹柳》的画面是比较偏向日本动画式。虽然在林质精细度和多样化它不如《虚 名》、然后,这一个种种种生态导流。 《一个种一个种种生态导流》 《一个种一个种种生态导流》 《一个种一个种种生态导流》 《一个种一个种种生态导流》 《一个种一个种种生态导流》 《一个种一个种种生态导流》 《一个种一个种种生态导流》 《一个种种生态导流》 《一个种种生态等。



※尺寸大小绝对有差别≪



机枪横冲直撞。在武器方面,两种模式各有九种武器,步行关卡从刺刀、机枪到威力惊人的 TOW 火箭炮;机器人关卡是从光剑开始,到最后有如核熔似的终极武器,可在不同的地方派上用场。



极具创意的游戏内容与剧



情,完美的声光演出。难度太低,过程稍短。





所向无敌大法

密技的使用法必须在护 1 + 在 7 小、1、10 小、重加 4 同日,多数就 0 以 启动不同的模式。请依照您的需求加上参数,可同时使用多个,在游戏进 行中按功能键即有不同的效果,其参数和功能如下表,加入参数的方法为

-godset 启动密技模式

一般功能

19 看开头动画

※ F10 看打倒廠神島市

ALT-ENTER 全屏幕/视窗模式切换(1.01版以上)

战场功能

F5 HP、MP、ST全满

- → IIP 为 1, MP, ST 为 0, 您可以选择"移动"命令查看敌人状态时使用
- 事 次经验值等于升级经验值,以后每按一次加100。·
- △ 44枚 次加钱10000 4

其余参数.

- 1 「你以此的 n 与 s s m n 」 成 n / 交換 p 1 等打 " 五特 · 藥 n " 山槽 n × 克 b 管
- -random 读取战场存档后战斗结果会是乱数。 -nosfx 关闭音效。
- ~pos 显示游标序标,方便找宝物。 -walker n 设定大地图模式下,走路的角色。
- aind a 与成词模式过过存成。执行重度会比较慢。mina 是,哪是志人士 it l 。版以
- ·page 如果函面会停住(或看不见)才使用(1.01版以上)。

如果该角色尚未加入,剁跷至了一位。

绝对威力刚大法



幽浮:突击者

(X=COM:INTERCEPTOR)

通关的无敌密码

1:1+1"键会听至内与哔哔与再输入 battle voit 启动元行し町J作弊功能

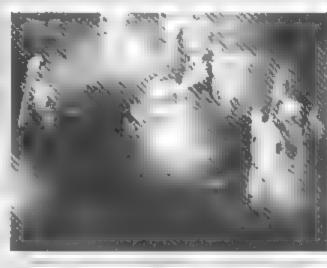
fartte mins · 九敌

11277.1 上航距离无限

kn artall 元级所有的科技研发

GL1Ckhac =基地立刻建造完成

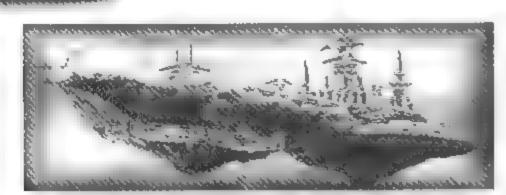






游戏特取队

济戏特项



天空之城

(Stratosphere)

超多功能秘技

了「为 · 核" 1 · 键书出版已视对月键 、42 · 1 an STE 机 下SUSSIE 计手擎空间主攻击 机工业司 计独立工作 班目行作班下 300 · (1) N SN 产业增加率 a 一种人指挥 · 。 · w k + f flf , 'y = xx a the extra the property of the state of the 人名 点 非人类成分测量符 The state of the s don a marin st. - house the till by 1 St V C - Was I can by भ भ म म किस 四一日本一十十十一天甲车投车即攻击 マートルトマイ 出を外をするなり 雅, 我有了第一体存于是代码 WIT . IS THE PERSON FRACHER at 1 16 + 4 + 4 - 1 - 1 11 1

WHOOSH BY THEM ALL - 无限移动

OBUILD WE A SHAKE 一迅速建造

@ARWORED BLUE 一超级防护罩

● NOW YOU SEE WE - 完全掩蔽功能

ONO ONE CAN TOLCH ME - 无限炮火

a5 、 R 、 1 九根子弹

◎ K · 、 KCE* + 推确合印片标

@t 41 、TT Nit 快速,1进

of CAN SEE FOR WILES AND MILES - 无限观视功能

OWHERE S THE BEEF - 屠杀模式

上帝也疯狂3

英文版密技

首先按 "tab+h11" 进到密技输入模式, 然后再输入 "byrne" 启动密技。

在游戏进行时、输入以下指令:

tab+F3:得到所有的魔法

tab+F4:得到所有的建筑物

tab+F5: 法力全满

美国加速大联盟99

强棒出击

在创造球员时,在球员姓名部分输入"ERIX klss",你的球队将可拥有一位超级强棒为你一棒定江 由喔!在比赛进行当中按"P",就可以抓下比赛曲面, 所抓下的画面,程序会自动产生一个"SHOT"的资料来 存放图档。

毁灭巫师 2 独孤求败真传

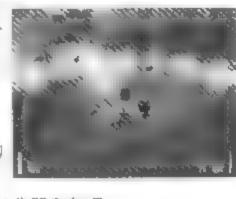
游戏进行途中按下"~"进入 文字模式,输入以下文字:

pla filter: 无敌 kiwi 穿墙模式

、1 1 了 《死本层所有怪物

· N A、 NS 与刻升级

suckition all:得到所有武器和物品 meatwagon:杀处所有头目级以下的怪物 (ra .monsters:所有死掉的怪物重生 angermonsters:让所有怪物疯狂地攻击





八美之路大公开

《江南才子唐伯虎》是一数在游 戏性上相当类似《金庸群侠传》任务 制的游戏,整个游戏以八美的造求 过程为主轴,追求美女的顺序不一 定要按照笔者的顺序,而且可能同 **财可追求数个美女。但是有些美女** 是必须娶到某个老婆后。才会出现 的;且有许多的场景必须引发了某 段周腈后才能进入。或是才会有人 出现。笔者因为书写方便。只能一 个个照顺床来写。另外,秋普必须 娶到前面七个老婆后才会出现的。



到张梦晋家里 →到陆翰林府→ 澧 **抱后回到商伯脱家里、从唐庆手中拿** 到女裝→來到醉歌機。向歌妓花影枝 学女声→换好女装(请在大地图中更 换)进入陆翰林府 + 老夫人要求唐伯 虎面一幅松鹤霞龄图(文采> 70) 或是拿到状元笔、蒙恬笔、文曲笔并 裝备在身上即可」→腳利雇負貼府。 与距陷容结为姐妹后向她表明心迹。 船 、 『 」 要請神算"余胜仙"来 程 ፣ • 到 小学馆练文比→约练到 1 8 饭 正 武场去考解几日对手分别为第 四级、第八级、第 三级和第十九 级)→到神道馆找介胜他,他要求拿。 会"丐帮切口莲花落"被拍→来到單。 店,酒乞儿要求七里香麴酉→到太白 推他拿到七里香麴酉→到黑店将酒拿 给酒乞儿学得莲花落 → 到丐帮打赢店 • 帮帮 上后取得碧玉珠 →拿到碧玉珠后 赶作去找祝枝田,得到字帖→拿字帖。 到 神 道 馆 去 交 给 余 胜 仙 → 人 陆 翰 林 府,将美娇娘陆昭容娶回家。



得知"半贩症 的恶疾→来到ドノ (唐伯虎轻功必须≥65 以上才能 去)→在崖顶打败神医鬼児愁。得到 信物金蝇镖→带信物去松鹤居找白眉 老道・得到背よ钥匙→到龟仙庐找白 **最道长•拿街青铜钥匙→拿两把钥匙 到鹿马闹、打开宝箱学会两种心法** 回到人地图时可看到森罗殿,先后打 敬四名4 卒(武力等级在10 ~13 之 旬)、阴阳判(武力22级)和界王(武 力 3 0 级 3 · 解决棒他们后使用归魂心 法圆觅现头。立刻到罗秀英家→在罗 家大厅遇见传言中的美女罗秀英,要 k s ' '金刚易卦" →到寻爻居找卦 相府打败相神英回大・取得金刚真经 ・回到罗府・得知畫南程敏政大人来 上婚→到程敏政府、程敏政要求文徵 明的画→到文徵明家・文徵明要求张 恒的"率意帖" 一到雾中洞捡到率意 帖 → 将率 葡帖 車給 文徵明 • 得到他的 両→来到程敏政顺利达成任务。将罗 秀英娶进家门

在妙室寺内遇见 位尼站(身上 必须有舍利子,可在万贤楼中检到) •得知需以"太阴圆缺术"救人→来 到麒麟山下,跃上麒麟山(轻功必须 負祝枝山的字帖→到祝枝山府,祝枝。 ≧ 70) →在山上週见云中仙,他要求 □要求拿碧玉珠来换→到丐帮,因不 。 克云·日衣曲的曲谱,学得"骑云歌" ◆到五音居见到乐神 → 在墨水洞找到 霓裳羽衣曲 →拿到曲谱至五音居去找 B去找不醉翁(武力10级),以武力。乐神→纸绕梁居去找音神→踏出绕梁 居后,再度前往曹峻出上找马中仙, 去白道居找无道子, 肯知过高'冰坎 "火离珠"→到千谈楼找子棋双怪,得 到开启密门的玉将军 ◆到雾中洞,使 用玉将军拿到破解图。回下谈楼,如 邀拿到冰坎火离珠→回白道居找无道

子, 学得神游太遼之法 → 到 麒麟山上 找云中仙・学会太阴JJ缺ポ→回到め 4. 5、顺利地将九性的病给医好。打 败九空师 父神 尼 菩提 予 (神 尼 武 功 10级),如愿娶得几空。



事件才会出现)打败阴阳两怪(俩人 武力等级分别为25、28级),得到 意显珠→进入谢府后得知谢人香的情 况→在黑水洞中使用意显珠。地 册 现一本书- 御梦心经→在洞前使用御 梦心经进入梦中,得知需取回谢天香 的人丹→在仙乐屠找到耶鲁齐,拿到 不夜丹(此时唐伯龙必须娶到三个老 鳖以上才行)→有了不夜丹,再可到 大地图中可找到不夜城的入口(最后

个画面右下角 》 → 进入不夜城 + 先 后打败四名字卫(武力 19 ~ z1 级) ヽ 护城僧(武力32级)、芹龙、白虎、 朱雀、玄武四灵物、拿到解梦丹→匝 到黑水洞使用醒梦丹→到天道观,解 决以邪术害人的妖道(武力42级)与 太上老君(武力45级)。得到人户。 赶同谢府,让谢天香服下人用, , , , 解情酒(润井水加乱情丹) 破解情 锁, 娶得第四位美娇娘

来到戏风居遭拒后, 以女装进入 一打數马凤鸣,得知还需打败她的师 父赤炼子(因为必须学得玄冰草才能 順利打败赤炼子,所以先不到火焰 山)→来到餐哑学舍→到万粤谷打败 ·四个守卫(武力19~20级)和一个 老头(武力41级)→到牢房遇见哑乞 儿之姊姊→在十方客栈遇见醉鬼,并 给他"二步锁喉酒"(雪莲水加锁鞋 • 胆) • 得到解开"万兽封字锁"的咒 语→回万兽谷的地牢中将哑乞【的姊 • 姊救出,并打败万兽教主(武力44

* 到 荒 嫠 · · 苗 盖 l □, 并得到破空珠 →在万兽谷的地牢 • 月豆交给虎婆 • 得到"金 人使用破卒珠,走到光环中心被传送"玉冬虫夏草"→到画旗间 到冰板埠→打败冰板铎(武力45级)。与画中應(文乘46级)挑 打开宝箱,寻得玄冰掌法→回到火焰"战•得到"肯阳水"→到清风居将青 .1. 打 败 赤 炼 子 () 须 使 用 玄 冰 掌 法) 。 阳 水 送 给 主 人 , 得 到 " 九 转 阴 阳 升" • →在求败居打败战神(武力49级)得 , 到"金缕衣"→穿上金缕衣去落凡居。 (如果没穿金缕一进入落凡居,每次。

. 进入生命力都会减为八成),女尼以

"', 适水"同我交换金缕 一回蒋家

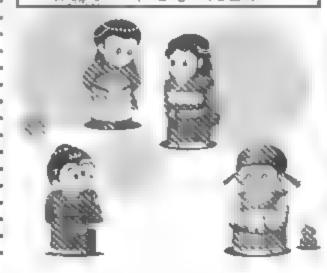
松作 主力 **到 颜 柳 居 授 化 笔 约 , 以 文 采 打 败 他 , 。 来 到 大 厅 与 教 书 先 生 比 试 (文 采 5 5** 化笔翁要求拿徽宗的现金体来交换→。级)→到秋香房找秋香。并打败她与 在戏风图找到现金体→以搜金体换得" 存香、叟香、冬香(秋香文采51级) ·枇杷后,将玉枇杷带给李延蠼。得 · · · 来到大厅击败祝枝山、文徵明与周 。 J. 早春紫) 到酒品居, 对方要求"醉。如, · 上常难对付, 有什么毒药、如。 太: 酒", 立刻酿一瓶醉太白酒(野" 西、补充文采和精冲力的物品一定要。 人來加孔雀滔)给他。得到第三样宝 。多带多使用。否则很难打得赢)→日 物 百炼砂矿石→回到紫丹居完成仿 " 子匆匆过了十天后,宁 带鬼才李三 替他找回"鹅血玉"→到千千居找干" 人前来华府挑衅,第一战是鬼才李三 碓竹亦真、打败后(武力32级)就可。通(文采58级)。第二战是文状元句。 以得到鹅巾玉一再回千赌居找赌神。 * 章目(文采60级)。第二战是武状元。 各總面玉交给他→与赌神联手让李老。(武力60级)。到书房去找两位公。 第引导口正途→到百花品赎回传红姑 * 子。得知只要找到"通气丹"与、易。 如 老有十万两)→打败地方老霸欧。资丹",便可突破他们两人的困境。 . 於 武万40级)与熊巢风(武力43·在麒麟山上找到通气丹,在千读楼拉 到易资丹→将这两颗丹药食给两位公 子服用,他们两人果然资质大量,错。 直我便将毕生 / / 科学中

量,人却

1 - 4 < 1 1 1

楼 →到大厅找老爷・这时祝枝 11他们 也来到华府,这场文乌就此展开(人 为两人的等级和三人有一段差距,所 以尽量以毒物来控制他们的行动并且 伤敌,只要被攻击一次,可能就需要 与上补充精神力。不过还好这场战役 只要能将其中一人打败即可过关;, 一最后他们两个总算不负我传授给他们 的文学功力。顯利达到华太师的要 求,而我也如愿娶到秋香这个明媚动 人的美娇娘。

野泉水+赤焰草→碧玉青 龙井水+ 血燕窝→血燕酒 梦泉水+白鹿茸→池心酒 野泉水+ 猴头菇→猴儿醛 河间水 + 龙凤草 +龙凤洒 天山水+断肠草 +断肠酒 患患水+ 七甲香→七甲香麴酒 ** 技人 ()、 · 作从图 稻井水+ 乱情丹→解情酒 甘露水+ 曹畏草 • 龙涎酒 を往水 零帆早→酢し曲 无语子 + 椰子买 +椰子 占蓬水+ 锁蛇田→三步锁喉酒 天山水+ 単晶珠→一滴酔 孔雀泪+ 雪中荷 →千日酔 河间水 + 紫丁香 + 万人醉 梦泉水+ 孟婆草→孟婆酔 山泉水土 七冥草 +阎王曾 润井水+ 百仙果 * 众仙醉 甘露水+ 千轮花 + 凡世醉



, 到 聋 哑 学 舍 得 知 宝 藏 人 『 5. 和初加子,又娶得一位美娇娘。

在百花居遇见李庆**并将之打 败(文栄 16 级)→到李传红家里眼李 。 いか キャカ・まし 寮、 お 5 个 老婆 人娘交谈→先到渺心堂,和里面的小 孩童混熟后再送他 - 枝冰糖葫芦、地。 使带你去紫丹图 *在紫丹居得知还需] 物:神铃炉、黄龙铜、百炼砂。 物 连久的 母力 来钤炼 神炉 (因 力会因 ・ ・1 きゅ をり しょくこう キーサ 計 延蟆, 予延蠼要求找回"玉枇杷"→ • 见华老爷→丝华家书房、) 包载龙铜矿石→带春风醉酒(梦泉水 * 文宾(这三个人的文采功力都是5 金术→到千赌居请出赌神、赌神要求 。 通、武状元魏经年、文状元刘章目 幼 , 顺利娶得李传红。

在解我居见到一个酒鬼(唐伯虎 > 必须有阎主醉才会引发这段情 5 ,以阎王醉换得酒香珠→到蒋月 " 云得知需找齐"白毛猴头菇"、"

下" 四样物品才能抬蒋老爷的 每 · 到 神 龙 居 打 败 屋 内 之 人 (武 力 58级)得到"羽化符"→到羽蝶小 栈,美丽的仙姑以"白毛猴美菇"与 育 交换 羽化符 →在对 神居打败 主人朱 步(文采44级),得到"半月黄金 各种炼酒配方关系表



攻

唐

伯

上體也源距3

POPULOUS

关卡指引

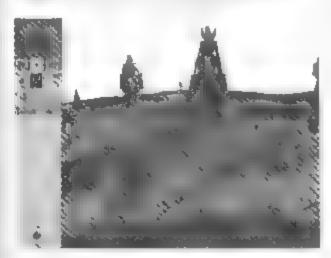
教学关卡

在游戏中的教学关卡里,祭司所 做的动作是膜痒石柱。石像、密腾像 及知具年。如何更用去未改正敌! (在守卫塔上可使法术范围扩大)。而 属于信徒的部分是建造建筑物、武士 作战及传教士传教使对方皈依成为我 方的な健等し等も切けれて表し 就可开始真正的关卡。

第一世界

(THE JOVRNET BEGINS)

开始在自己的岛上有一座石 軟, 膜, 師, 它可取得"大地之桥术" 可使用这法术组选店间的小岛。岛上 有一座石碓每一座知识库, 分别可取 每"医电术"与永久的建造"武士训 练所"的建筑技术。然后先回自己的 岛上派信徒建造武士训练所来训练几 名武士, 等武士人数够多时再选几名 休打拳 引忙,玩食过去了。用"人地 己桥木、木内起《争的桥梁》我方条 · 先祭起,但不管生化1000 五必 予・イ製は他」担っ 月年 トポース・ト 我方的成一、产机、11枚 11位十五 直除对 , 作, 此 交标及, 可

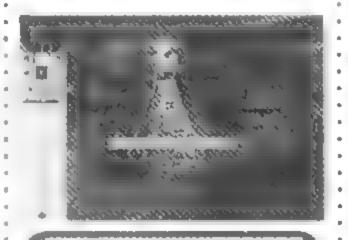


第二世界

(NIGHT FALLS)

先上祭口膜科图腾象, 之史雨 右傳的通直浮现出来,此时须带两位 信徒前去膜秤石像,可取得"龙卷风 ・ロ肝派信走建造山土于特所人

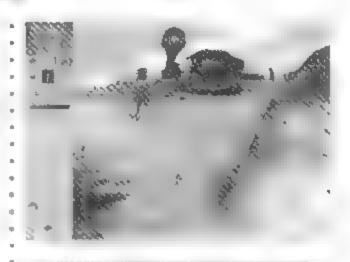
、1*4 匹式下,然后整队出发。要到 1. 敌人车当时可试试"龙卷风术"的 威力,建筑物テ在街口1.時円敌人也 全被泰士人 我一时大厅卫士广畅 卷11・『しな 値と付え要すりし (1) 数于连点里有一样与20年。产 脉 作 A 、 ... 。 華虫术"知识, 敌方祭 1世 ? ? 使用毒虫术来攻击我方的武 土 · 所。 1 · 5 · 时间内将敌方祭司 **幹拉一上** 九 1 4 上术攻击我方的信 (1) 1 地、1 、 4 回座复活时将她的



第三世界

(CRISIS OF FAITH)

先让祭司去膜拜上方的图腾像, 膜拜图腾像后旁边的高山会应声场 一、 音再向右走, 跳可到达一座知 识库,其里面有建造"神殿"的建筑 技术 佛殿可培养传教士、可以立身 方传教 我方教义,使其成为我方信 徒, 不过对野人没有用。取得知识库 的知识后。同到自己的地方让信徒未。 教 + ft. 神殿設禕、凡毒虫木土扰故。 建造培养传教士的建筑。造就一批代。代教工的市功・正私方传教上及武士 教士时也不要忘记训练一些武士·准·能顺利进行任务·然后我方祭司就* 备就绪后让武士保护祭司,而传教士。[]盯着敌方祭司,不要让她有机会攻 去感化对方的信徒及武士, 不过两方 的传教士是会对上的。如果你的传教 1比对方少就要注意了。 敌方祭司会 在村落前镇守,可用法术先将敌方祭 务,而祭司就在敌方的轮回座旁守 着, 若敌方祭司复活时再给她致命 击,直到她的信徒全灭或成为我方信 A.E. 凯 T获胜



第四世界

(COMBING FORCES)

村 ~ 附近有一座知识库,其内有 建、「具络的建筑技术、先出祭司前 , 显示, 同时派一位宿徒去上方的石 俾屋拜,可由膜科石像来取得"皈依 术","皈依术"是用来将一些在各 地致处乱跑吃野果喝水的野人皈依成 我方的信徒。先建造守卫塔,可扩张 自己的建地、培养传教士及武士、认

些传教上或武上来休! 然可! 到 敬 7 年 5 生 , 因 敬 方 图 一 自 一 座 知 浪 。 5、11 uf, 1电术"的法术知识务 必取得,因为"闪电术"的射程远, 查往后关卡有很多用处。若取得队电 木后, 可先回自己阵营将未带走的其 他学者及武士一起带着到敌阵厮杀 番· 如果觉得麻烦,可在要去取风电) 从带开下不应要 任 1. 反使含恨 在故障正就 丁式] 电未癿射程、先将故方垢乔芸 击我方人员就可,待敌方全天或归顺 就可过关。

第五世界

(DEATH FROM ABOVE)

这关比较特别,有时 可根制, 刚 开始时会看到一座"死亡天使"的雕 像, 云源 + 时间最制的去膜科艺、介

也是 疯 狂을 3 关

卡

指

万

象

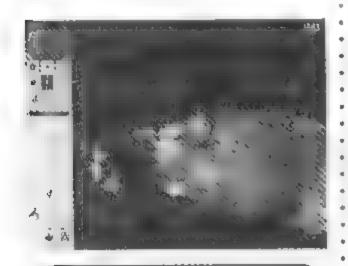
攻

. 702 -

万 ≤疯 狂 关 卡 指

则超过时间后,敌方会膜拜它, 到时唧唧, , 玩家可试试看 < 。 " 日 章 相 废话不多说了,讲正题,记得每次到

个新的世界时,都将所有法术开,先带齐信徒来攻击,期间 自,或者有选择性的开启,可在危急 * 会路过石像,会先攻击我方正在膜拜 时 立即派上用场。先让祭司膜拜石 . 石像的信徒。徵兆是画面上有大地之 像,其他信徒则去膜拜图腾像,不过 人数好像不够多,祭司可由膜拜石像。 "桥要攻过来了,就要注意右边了。 来取得"皈依术",然后登上右边的"可在山谷入口建立二至三座的守卫 予卫塔,朝右边小岛上的野人施飯依。塔,分別派武士及传教士进驻塔内。 术,让其皈依成我方信徒后再令他们 順拜其小岛上的图腾像,会出现一艘 。可在塔上进行感化敌人的任务。这是 帆船。帆船可搭载五位信徒。若有多 的人就多次将载,不过船靠岸时要停。 好,船如果倾斜时是 夏掉的。膜科 图腾完成时,会使岛。。2间连接起 來,再來就是培养传教士及武士,人 数够后,最好在最后三分钟时杀过 左, 这样才来的及 s、要注意我方祭 **司即可,派人保护我方祭司,绕过敌 育营区,若还是有敌人来骚扰,就使** 用 禹 由 术 或 习 电 术 来 攻 击 对 方 , 不 过 。 甚一到"死亡天使"的雕像顺拜它后。 就等于胜了。因人接下来"死亡天 使"会替你清除敌人。祝等着看戏 **些1反之,亦是如此**



第六世界 (BUILDING BDIDGES)

这一关可能是你开始玩游戏最久 fr, 关,因为你要面对两个种族,分 A RA(黄色)及WATAk(绿 C。重点是挑起他们之间的战人。 让自己有时间建设和培养传教士及武 t。先让祭司去膜拜附近的一座知识 库,其内有"皈依术"的法术知识, 用皈依术来增加自己的信徒,在右边 \$\$\partial \text{\tint{\text{\tint{\text{\tin}\text{\tetx{\text{\text{\text{\text{\texi}\text{\texi}\text{\text{\text{\ti}\text{\text{\text{\text{\texi}\text{\text{\texi}\tint{\text{\texit{\text{\text{\text{\text{\texi}\text{\texit{\text{\text{\tet 年,可就地取材直接使用皈依术来使 附近的野人皈依我方,就用他们来膜 拜石像, 膜拜石像可取

要 1 置的是 NATAK 会 * 桥的符号出现,就是MATAK 升起大地 * 武士可通报有敌人来攻击,而传教士 * 防御部分,再来就是积极挑起 NATA, 及CHUMARA的战争。祭司带几名贴身 侍卫就可以出发,出 1.17 "证会有 很多野人。可边走边飯仔野了末增加 自己的信徒,因为信徒是法力的来 源,信徒越多,法力回复越快。

▶ 内来会看到 平十5 上面有一 座图腾像, 先用闪电! 将守卫击毙, 再使用大地之桥到达岛上,祭拜图腾。 做后, MATAK 和(, VARA 两阵地之间 闪电术也会伤及我方信徒要注意, 4 。 会升起一座大地之桥来连接两地,这 样MATAK会带领自己的信徒们攻击

- 下 ,下井不是身,都是。这是 是城步之士 争取时间来增加自己的 五 提, 四,此时可在山谷入口设下沿。 泽木, 來延緩 CHUMARA 的攻势, 然山 再到 WATAK 的阵地时,在途中全有一 # 13 像 · 可取作推溉木、的,并并地们 右手角去那里有 医难识质、适宜 "大地之桥"的法术知识,这次不用 帯大多人去就「取得」ナ地で特 (F) 法本, 版便也作留 時人力・イ 世取 得是未要「利田来、以此多水教子 五人 与自己仗教工及武士够多动 就可出发去攻打MATAK了。

对 NATAK 是一场硬仗,先毁掉其 神殿及武士训练所。由盯上MATAK 不要让她有时间施法术。灭掉MATAK 局、固自己地盘再养精蓄锐。 样為 途搜括野人来弥补战争所损失的信 徒。整顿好后出发去攻打 CHU MARA 要注意其守卫塔会通报,到其阵地内 时要注意其ご守卫塔·因为CHUMARA 就 躲在 于卫塔 里同 長 攻 击 我 カ ・ 将 :""1R1 打落地面时她就死了一趁她 迁未复活时将其所在的于卫塔毁掉。 只要她复活就会再走到守卫塔的。再 将神殿及武士训练所毁掉·此时可使 用"催眠术"催眠CIUVARA的信徒, 被催眠的信徒会帮忙拆房子,祭司就 盯住CHUMARA的轮回座即可 全部被催眠也算我方胜利。



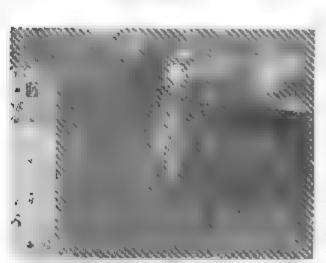
第七世界 (UNSEEN ENEMY)

CILLMARA 会用"隐形术"使她的 作往隐形束攻土我们,所以先做好防 御,建立字卫塔,来做前哨警戒。冉 建立神殿、武士训练所及营舍、先用 皈依术将附近能找到的野人都皈依成 我方的信徒,因为敌人会从两方攻过 未,最严重的是公正工在年纪,工载 三元代教 隐垂》到我 电开地来距 响 我 方 的 信 徒 • 也 只 有 传 教 士 能 阻 丁件教士 先培养 批估教士在阵里 子护・学、手手を最らの 平と像と順 種・膜母白像上要人个人、 し找附。 自對人都生 4人地 / 桥到 己白像进 行膜拜,可取得"腐蚀术",画面若 传出钟声及左下角有传教士或武器的 图案或小画面出现黄点时。表示我方 阵地有敌人入侵,必须赶紧去帮忙。

击退敌人人侵后,还是一样招兵 买马,找寻野人培养军队,只不过是 以传教士为土的军队,当人数够时 (约3:1的比例),就可挥军前进到 CHUMARA的碎地,用大地之桥到达其 阵地、先毁掉其神殿、主敌方无法再 培养传教士,我方传教士会帮忙感化 敌方信徒,被感化的信徒会帮忙拆房 子。祭司先将CHUNARA击毙后,利用 空档去CBIMARA 知识库取得"隐形 术"的法术知识,剩下的就是清除 CHIMARA的信徒子。

703

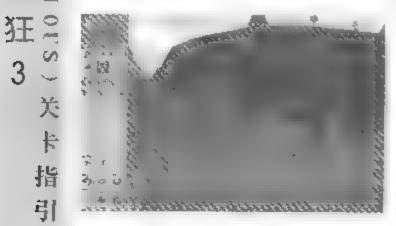
引



第八世界 (CONTINENTAL DIVIDE)

1 6 . 41 大地之桥来到达知 识库,取得 11 * #1 * a wo \ v . . * * * * * * * 1月11 1月 22日職 中門人生 风木, 郭双 1.1 1 1 18 DAKINT的法术攻击。

人之数,可止十二部 上及火武士集合,施以雖法护盾,然 后进至DAKIN1 的阵地。先用龙卷风 术将敌方的神殿及火武士训练所毁 掉,然后我方祭司就守在 DAKINI 的 轮回座就可,剩下的就是两方的信徒 为自己的信念而战,不过我方祭司可 to by the part 方信徒,这样很快就可过关了。



第九世界

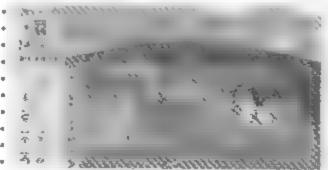
(FIRE IN THE MIST)

过的地方是一片黑暗;而且你看不见 敌人,而敌人却可看见你进而攻击 你,所以先建立守卫塔、火战上训练 所、神殿及营舍,建造好后让火战士 及传教上进驻守卫塔来防御敌人、要 社意的是 CHUNARA 的信徒会从海路进 攻,所以海边防御是一大重点。祭司 可留在阵地或带几名火战土去膜拜 像。还是整件工作型交替行行 "・・这关有三个石像,其中两个较 易取得,分别是地震术及走卷风术。 而另一个比较麻烦,是位于一个小岛 上,必须搭船前往, 若玩家无法取得

· 维· · 性比 人/4 · 石像的"火山爆发术"。

- (M) (' %) * " 人名 , 1 1 指 1 1 1 1 1 1 1 1 1 11 2 10 1, 1, 1 · 刘丰克关于 1 5 4 1 反尼卷《木比》表《婺》段 I he h ! " the " 110, " h . " n + " 1 m Fig. 1 . I say

在敌阵附近先使用法术后・其他人员 ·特什 并 空前前隻用手也半續引 CHUMARA的信徒,让我方的火战士有 多一点时间攻击,然后将 CHUMARA 的 神殿及火战士训练所毁掉,若尚未取 得知识库的"船屋"健筑技术,先削 一点时间去取得其知识,然后再盯上 CHUVARA就可。当有火战士在闪电术 D. 攻山土 揭町·《基各、注答 因为祭司承受不了火战士的几发火球 就会ONER的。往后游戏要注意这 点,才不会在紧要关头功亏一篑。



第十世界

(FROM THE DEPTHS)

这关例开始时也是与时间比赛, 进身, "多一个数 先商介那 上,然后派信徒赶紧在船屋再造 艘船、将其他人调到这艘船上,因 为在这期间,MATAK会 直使用标点 未使整个阵地陷入海中, 不过这没 有轮回座的阵地并不是你真正的目 标,当务之急就是保住现有存徒。 能保多生就保多化

此时先同动囚电术开始补充法

图略像,会有MATAK的信徒驻净,用 发 冲击 波 就 可除 掉 两 位 武 士 , 在 使 用闪电术将平卫塔的传教七击毙。胼 后,自己真正阵地才会自

密腾像的出现,可自

像,只是要能抵挡的住 M.Y.A.A.信徒们

第十一世界

(TREACHERD IS SOULS)

HATAL 种族及CHI VARA种族,但难度 并不会很高。先找寻野人、增加我方 的信徒,在靠近海边的高地建立守下 塔,同时建立神殿及火武士训练所,

(武士进驻宁卫塔, 因为C、LMARA 会常派船来攻击,在作与VATAK及 CILLMARA之间有两座石像、分别可取 得陷泽木及移出填海术,可利用时由

当作战人数够时, 丁先朝

· 104 ·

万象

攻

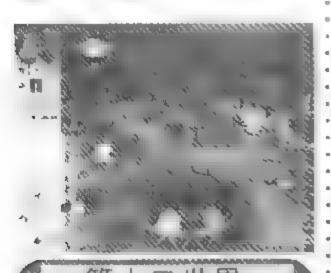
帝

疯≤

3

万 攻 略 奔 // Ha 也 ≤疯 狂 3 关 指

Chimara 进攻、用龙卷风术将守。上岸时、可对岸上MATAk 地本 中村 " 山水性 证明" 的法术知识。可利用时间去取得。当 1, 成组组1, 4 1 , 4 _ 1 ; 承术"的法术知识,可在 NATAL的轮 * 防止我方信徒 > □ 国座旁射下稻泽木,她就无法走出轮。 取 MATAK 知 " 11四 · 明 · 版 "百元 1 。 、 、



第十二世界 (AN EASY TARGET)

这次又位 は 、 ・ 、 ド 人要攻击。 使由大地之桥或驾驶船 才能到达、所以要注意哪面讯息是否 有人使用大地之桥的法术,若有就表 小有敌人要人侵。而对于海上就。 · 事 卫 旦 塔 了 · 近 以 先 增 加 自 心 的 信 往 及員当・※。 」降地四周蓋甲世塔。

a、 ¥ 、 好神殿 及火战 士训练所, 1 4/数 14人 1 1 1 1 1 1 1 1 自, 肝上下、路上、 新生工工 群人 经解入股户 人 软件 下起的人地 特之 》 第 感化散方的1 人 良库是建造"间谍训练所"的建筑知 供,所以CFIMARA会派间谍入侵我方

1 4 17 127 1 LAKINI, 先将CIEVARA的海殿及火 武士1, 练所毁掉, 内用催眠, 作账 CLUMARA 的信证,就他信靠忙打、祭 司再去取 CHUMARA 知识库的间谍训练 所的知识,要消入CILL MARA 是很快 的。再来就是转战 DAKINI , 方法和 改打CHIMARA 样,在学习取得 DAKENI 知识事的"龙卷云 * 知识。最后就是攻打 4 1 1 1 1 1

· 月晚个·桥文气作明 一岸。在 VATAk 的阵地,

天掉(El (ARA 种族后, 再转战 MATA)。 因其信徒很多, 所以多利用我方传教 ** 十千年 + 18 至 年 28 年 27 年 表 7 要 用 折·趁机去取 NAT L 的知识库的"沼。道上,可一举歼灭很 3 ox · · · · * 要 智田明 まった 冠"、"的法术知 大祖 孔下前。

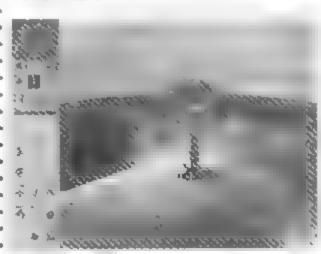


第十三世界 (AERIAL BOMBARDMENT

这关CIIUM VRA 会用热汽球来进行 **攻击。所以第一步是先建立守卫塔、** 兩般及火武上训练所。也不要忘记广 收信徒。在阵地四周做好防御工事。 再到岛上附近的石像去取得"火山爆 发术", 靠近 YATAK 的石像可取得 '魔法护盾术",而每上小岛的石馆 可股準"F风景水"。当CHUU4R4的 一、主议上日、记得要吊一、行机区 域,可利用上了两十十二, 1股件人 直条好与 就先招 1个人武 , 皮 * 数 下 插 下 阵 地 · 由 志 政 扎 、ATAK · 祭司可在热汽球上使用腐蚀 术使MATAK 的建筑陷入海中(甚至可 伸上部分 UATAE 的胜地毁掉),不讨 发 意。 下山人武 十二要祭 被 丰, 松、、绿、绿、产、绿

大掉。L AK 后就剩。(L) む k A 了, 先搭乘热汽球毁掉其守卫塔, 再 去 CHL MARA 阵地知识库取建造"热汽 球屋"的建筑技术,取得技术后,就 可开始攻击CHUVARA了。将这关取得 的火山爆发术、地震术及火风暴术用 在CHUMARA的阵地上,可毁掉大半的 建筑物,记得要等法术作用结束时再 让我方信徒 靠近或者下热汽球,否则

他们也是会被烧死的。祭司就在热汽 球上盯住整个敌方状况即可,一有不 オカラコー 4 る都作我方信徒・离胜 和就不远了



第十四世界

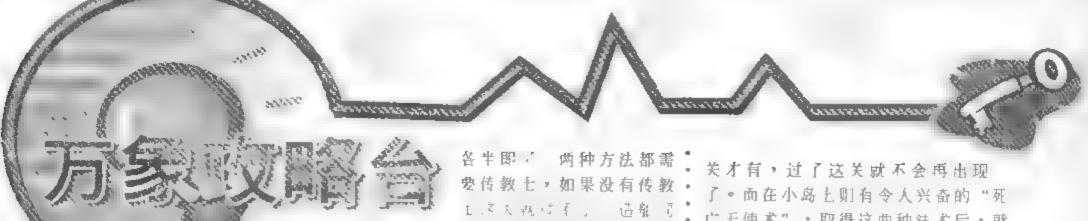
(ATTACKED FROM ALL SIDES)

这关也是一样前对三个敌种族。 及CHUMARA的方向各建立于卫塔,心 火武士及传教士驻 字。因为CHINARA 没多久就会从海路攻击,所以先建立 起防御线,如果还嫌不够的话,可在 梅边布下沼泽术、让CHUNARA根本没 有上岸的机会。接下来开始招兵头 传·广介人士·建设如《林 专工》 1. 位的状况。 《双手中枢》,1. 要赶紧将他周奔市个地 · 1 形 多行。 使分别下 一束个林、麻、旅

4搭载 6人此 1 友代教 1 一, 九 朝 VATAk 阵地出发,祭司远远地用闪 • 电术将 NATAK 的 宇卫塔火武 E打下来 双者真脱用包括 有木二十在 及 · 外 · · 1. 其他信徒"之顺子 番、外 气子 41 1、的阵池技生 座山, 五、开取 • 得"移山填土术"(要随时注意 权力 阵地的状况,因为DAK LN1 会派间谍 潜入破坏我方建筑物」,直到3/1/16 的轮回座消失后就可迅阵地。当建地 不够平磐, 可用移山填土术来改变陡 峭的山势,就可多一些建地使用,多 盖 些营舍。可利用空闲去取得其它 两座石像的法术,分别是地震术及死

· 705 ·

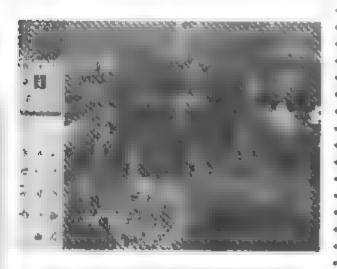
引



亡天使的法术

准备好下 波攻势后就可起身攻 打CHUMARA。攻打的方法也是同攻打 MATAK 一样, 只不过先不要使用取得 的法术, 留下来对付 D A K I N I , 在 CHIAARA 阵地的知识库可取得"魔法 护盾术"的法术知识。灭

后,可转往进攻DAKIV1,将身上能 片的 法术先用,尤其是死亡天使及地 震术'、顽具威力的,好好的利用,可 趁此时去取得DAKINI知识库的"火 风暴术", 因为这也是最具威力的法 术之一。因为死亡天使在攻击敌人有 点慢,所以祭司可留忙打就可过关



第十五世界 (IN CARCERATED)

这一关较有趣的是我方儿所不能 的祭司,竟被囚禁起来,这次就必须 **靠信徒的解救了,而且必须在时间倒** 数终了时救出祭司,否则就无法过 关。一开始只有约七分半钟的时间, 所以所有动作一定要快,先派在营舍 外的信徒去造船。千万不要派正在营 舍内休息的信徒(此时先启动祭司的 法术的闪电术,这很重要),因为船

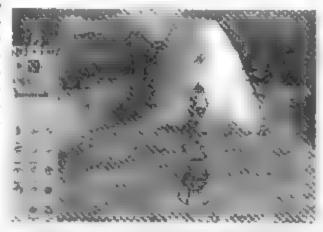
五处时,信徒会驾船回转一圈,若 该信徒没有体力的话,会在回转时就 体力透支而落海,此时我方不容许损 失任何人。

这关玩法有很多种,在此介绍两。 是培养武士、火武士及传 种方法 种是培养火武士及传教士 教士;另

矿具净量食的信徒调去增

训成此次任务所書ない事[)体力 尤关),船造好工至广腰,+最后 至一一种生 持行, 使亏别调到船上。就 明"安抢难"若是采塑《方法》先。 派武士抢难攻击前 生了了塔·西塔 内的火武士被做掉后,其三射、口障 续前进 苦星第二个方法,就不要含 前 平广, 塔, 直接冲过去上岸, 此 时一堆敌人在岸上蓄势待发,就看我 力信徒表现,这时第二个方法成功机

枝教士職化放入行、お存す行人 , 大机 "禁吗可门业书·盖上方也有 至11上登记人武士也是要11卷。若二 打多 介色 武士 电连手振 不上塔 · 若 支 年、就专工地办法主、等品工 报。 争二章 时间就使用闪电术先将正前 有) 端可火武士出览,然后再料理 , 与两座及之前三座守卫塔。如果还 有人武士(心): '塔,再来腠拜石柱, • 环嵌件"人, 7爆发术 , 此行就三约 生料料"慢慢的是工能的"潮和 、 施 下 人 压 爆 发 木 , 让 了 我 正 华 故 人 全天・如果け 長过ノ・表。敵人而示 一个化九、至每斤边 可找到目他未 光明加技



第十六世界 (BLOODLUST)

这关并没有很难的地方,开始时 先建立守卫塔、让火武士进驻塔内、 因为 MATAK 和 DAKINI 的信徒会乘坐 汽球来攻击,所以先建立好防御线, 然后派 · 些信徒去膜拜石像 • 这世界 有三座石像,其中两座都是提供"暗 血术", 差别是较近的-座只提供 次嗜血术,在靠近MATAK附近的石像 則是无限提供,只不过嗜血术只在这

亡天使术",取得这两种法术后,就 可采取攻势。可先攻打 MAIAk, 可乘 整自己制造 自動 色球成り トントル 及 DAKIN1 化信徒所遗畜、未行标。 球,只要留下一些人来守护阵地。 乡 MATAK 的阵地时, 先施嗜血术在 的信徒身上、信徒会被一道九环到 住,此时的信徒会比平时更勇更猛, 这就是嗜血术的威力、祭司只要钉住 NATAK 就可,而NATAK 种族很快就会 被消灭。再来就剩下DAKIVI了,也 是用尚样的方法,只不过这次再加上 死亡天使(103),祭司再辅以其他的 法术使其无法再培养具有威胁性的信 促 更加速 DAKINI 的天亡



第十七世界

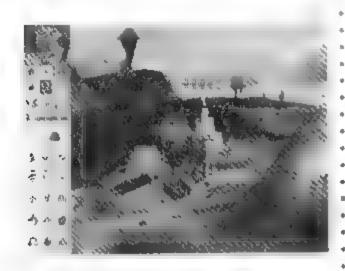
(MIDDLE GROUND)

这关特别的是四个种族围绕一座 石像,而四个根据地又相互贯通,而 石像所藏的法术是一种名叫"毁天灭 地术",开始时DAKINI、CHIMARA 和MATAK都会亲自带信徒前去膜拜, 而且会在石像前发生冲突。开始时不 要理他们,先在三条通道建立守卫 塔、派火武士及传教士进驻、不过最 主要的是通往石像的通道一定要多一 点人手,其他三名祭司的信徒有时不 会膜拜石像而会直接攻过来,而且人 数庞大, 若觉得招架不住可先设下沿 泽术挡一下,只不过挡不了多少敌 人,当务之急先建营舍、神殿及火武 士训练所, 尤其火武士要培养多一 点,一有野人出现,就立刻将他皈依 培养成火战士。当火战士有五至六群 以上(在火武士训练所前,火武士会 自行排列五人一群),就带领信徒前 去膜拜石像,到达石像时先在敌方通 往石像的《条通道设下沼泽术或施腐

引

万家攻略台上帝也疯狂3

蚀术让通道隔入海中、使其他 . 允人与无从重益,就正女稳的取得 "毁天灭地术"。取得"毁人人地术" 就可立刻施展, 地 由 八升起一座 竞技 1分, 41. ペロ各据 方・然后各方各 自打行多。信徒会 传送到竞技场 来,这就是为何要多培养火武士的原 因。当传送五华时,四方的信徒就开 始进场战斗・真是壮观・会看到信徒 **满天飞。当某一方的信徒被杀尽口。** 《方祭》。正会被其他塾。用天术给干 谭, 石光做好准备, 胜利当然属于我 **产的。当我方完全胜利时,若还有一 些信徒,不要急着离开,还可看到信** 徒作跳舞。

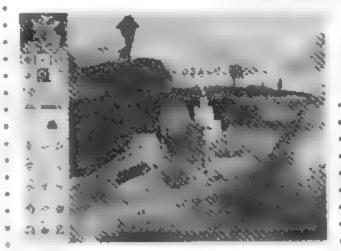


第十八世界

(HEAD HUNTER)

这关是与DAKINI作邻居,所以还是先做好防御工事,与前一关一样 "好守卫塔、火武士训练所及神殿。

取得火山爆发术就先请各用在。CHIMARA及MATAK的阵地上,而CHIMARA及MATAK就不成气候了,剩一个的就专心培养火武士及传教士。有一把握时就可使用毁天灭地术与。DAKINI来一块高下,而CHIMARA及MATIN经、其你的摧残后,根本就没有。比密权,下上就OIT!



第十九世界

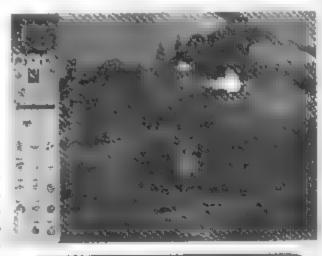
(UNLIKELY ALLIES)

天 天是被, 军也你要保护 。 , , 行 、 上是与她结盟, 共同 「「「「「「」「「」「ARA ・因为如果 HUVARA被DIKN! 灭掉的话,此关就 算失败。而刚开始没多久后, DAKINI 就会举兵侵犯 CHLNARA。所 以上する順甲に像取得"传送术"。 可藉由拉区未移载方法负债关系 1 5 · 图 车直连续出售, 基本。 PLVARA 是不会东岛对土政打 DAKIN 的,消灭 DAki 的市丘还是落在你 身上,所以还是加强自己的武力、做 好消灭DAklNI的准备。在准备的同 时,如果画面有战斗的钢家出现,就 表示 DAKINI 又攻打 CHUMARA,此时 由利用传送术将投方信徒传送过去都 忙,这关只有一次的代达术要证意。 祭司可趁 DAKINI 回亚乙寅,带着大 批有战力的人,去取得在DAKI\ 附 近石像的"火山爆发术"。然后 45人 山爆发术使用在DAKINI的阵地,再 派大军入境,进行清肃异己的的任 务·就可有人D1k \ J



第二十世界 (ARCHIPELAGO)

这关简单多了,只对付 D \ K I N ML·IAx ` ' : 奋的是在DAKIN 阵地乱↓ 一 "死亡天使术"的 表末祖 、而其他石像也有大地之桥 1、移山填土水、火风暴水及火山爆 **友木**,取不取都无所调。不过先不管 記, · 4 · 4为自己的阵地很小, 必须 19 11 た地 / 桁 i 其他小岛连接来增加 自己可建的阵地,相对的 DAKINI 会 队海路进行入侵的动作,所以必须在 海边布下能够阻止 DAKINI 僧徒上岸 的兵力。守卫塔及火武上是不可欠缺 的,当部署完毕后,祭司要进行最重 要的任务。去DAKIN1阵地的知识库 取得"死亡天使术"的知识,要取得 死 人类术的舞节并不会伝达难。尽 第二十八八 目后反起外及。取行 知识后再回去调派兵力进攻,使用死 亡天使再加上我方的信徒, DAKIN! 没多久就灭亡



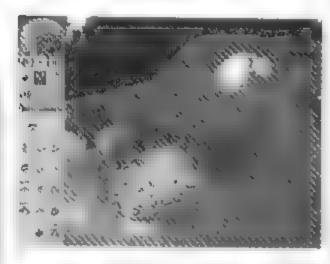
第二十一世界 (FRACTURED EARTH)

刚开始时, 我方的阵地营有 人 山口及一座图腾像,膜拜图腾像会使 火山口封闭, 避免在我方阵地发生一次惨案, 不过 D A K I N I 会在我方阵地 施"火山爆发术", 所以先建守卫 塔,尽量不要让 D A K I N I 到达我方阵 地。若地表在摇动,就表示又有一次

· 107 ·



人山爆发,祭司可乘坐热汽球前去 2. 产 fr : 座石像 · 可以不用理 它,因为石像提供的法术是腐蚀术。 不取也没有影响。要随时社意我方阵 地的情况、若我方阵地有火山爆发 时,即刻将其他信徒疏散,将损失降 **幺最低。取得"大山爆发术"后,就 『开始调派兵力准备进攻。记得部**计 火武士及传教士坐热汽球去攻击 DAKINI, 先在DAKINI的阵地施下死 亡入使术及人山爆发术。再来才止我 方信徒进行攻击,这样DAKINI很快 就灭了



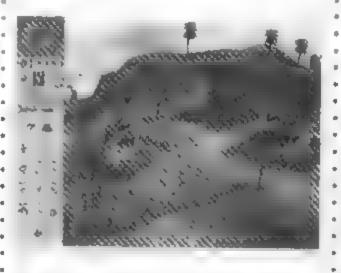
十二世界 (SOLD)

1, . . 1 11 11 - F (C. **、、** 这些就是过关的 关键, 先膜拜第一根石柱, 可让所有 的法术都是充满的状态,小岛上的石 补充法力才用的。石走会到达 DAK!NI 的阵地,不要进去在外围使 用腐蚀术或沼泽术就可将DALINIX 掉, 千万不要使用火山爆发术, 因为 那会使小船毁掉的。灭掉DAKIN」后 1 上小船去小岛上的石柱膜拜快速补 充法力,然后出发去寻找热汽球。热 汽球是位于CHI VARA的阵地外围,可 在海上对热汽球所在的山头使用腐蚀 术,这样热汽球会自动降下来,祭司 盘比较好舒 去 然后用厂电水将干。

"塔鱼,大是土村 学程在其本鄉里 91月答 · 公存她 核 中来用 电 1 行逃,

稅,然后停在, 於回座附近, 在热汽球下方设上台 Prant III WAR 的信徒。自动来示处,因为DAKIN 及〔一一十八并不是这世界最强大的, 所以很量易将他们灭亡

再来避轮到以4个4片了。先绕到 MATAK 阵地的石柱膜拜快速补充法 力,要注意的是NATAL 阵地上的火武 土。因为祭司很容易被打下来。所以 要到石柱时,尽量少靠近石柱以外的 地方。此时可先放出死亡天使,再大 顶柱 (样·内木) A 、球对用ATAK的 当地市人「燦など・ リアイト 种族親儿 乎全国,其它残存的信徒很快就可清



第二十三世界 (INFERNO)

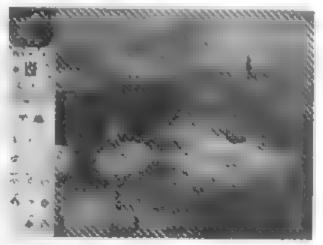
这关刚开始时,你的建地并不 多,可用移山填海术来增加自己的降 地。至于石像的火风暴术,取不取得 无关紧要。 CHI VARA 的信徒会乘坐执 汽球来攻击,所以要赶紧建立防御 线,在山谷入口设下沼泽术,可暂级 杜先不要管它,因为它是待会要快速。 DAKIAI 及 WATAK 的攻勢,当 CHI MARA。 来攻击时,尽量留下热汽球,可节省 我方制造热汽球的时间。当做好准备 时可先向 DAKINI 或 NATAK 攻击,因 为他们两人靠的最下,出发时留下 些人来防御(HUVAF 的攻击。辛苦的 火掉 DAKINI 及 YTAK 后,先回阵地 再继续增加武力及热汽球、当数量够 时就可大举进军 CILL MARA的阵地,灭 了 CHU YAR 4 就可进入下一世界了。

第二十四世界

(JOURNEY'S END)

发时早12 1 学 1 # 現标书 很大,而你什么建设都没有,可先在 阵地的 三条 唐道设下沼泽术, 针%。 他三位祭司的攻势。因为其他 1 《 司很快自从, "平平进攻, 会打得在井 手不及。防御很重要,因为当价下点 打任何一方,其他两方都 ~ 4 % 所以进攻时要連战速次·战克; *, 阵地补允兵力。还有另一种方2 , 1 是在自己的阵地先放出死亡天使,山 他自行去攻击敌人,不过这样消灭敌 人会比较慢。好不容易灭到其他三个 种族后,会出现一段动画、伤的信徒 **推成两边对你膜释,你将面具交给另**

个少女后慢慢走向轮回廊,然后将 轮回座的能量提升到最大,而轮回序 所释放的能量使作到达天上。虽然轮 回摩毁了,但目的已达到了,因为你 已成为大上的神,不需要轮回座了



第二十五世界 (THE BEGINNING)

此关是最后一关,任务是保护任 的信徒及阵地,以往施法都有范围员 制,不过你现在已经是天上的神了, 再也没有施法范围的限制(只不过你 的法力还是取决于信徒的多寡」。这 是NATAK、CHUNARA 及DAKIN, 所望 尘莫及的。可直接攻击敌人阵地,不 过一开始三方祭司都会派其信徒来攻 击,所以先将第一波的攻势挡下来, 在三条通道上布下沿泽术及一些许彻 措施,就可直接攻击三方的阵地,法 术随使用,只要能灭掉「付祭司及其 信此即可。只要三方全灭,我方还有 信徒就算胜利,而整个游戏到此结 S&C

· 108 ·

引



第8关 **Pyrotechnics**

◆执行队员:绿扁帽、狙击手

◆任务目的: 爆破基地内的锗油设 6,并搭乘前来接应的告答车脱逃。

◆ 攻略提示: 虽然这 关敌人很多。 但都是单兵编组、所以大多可以用绿 扁帽解决。另外基地内有两座军营, 甚中 座是用石头造的,无法用油桶 **哗破、所以还是尽量别去触动警报。** 孔出手有六发材准来福枪弹。但最好 图 是 省 点 井

首先計線扁帽利用声波引诱装置 基 基體的放兵,这时要注意市脚下 , 如果太靠近摩边的话,有 引 会被发现。记住解决敌兵后要藏如 「体,不然被发现时便会触动警报 至于最右边的炮手,最好用狙击枪解 决, 不妖橄退时可是会被他干掉的

有改有注意到绿扁帽可以攀爬山 4 17 3 1 5 3 7 3/1 联*、、、也 个担心里 产发现 日尸体, 在跑! 基地查看 又1 世视野,再11绿扁岬爬下山片,如. 在核敬兵前未完全到达消兵处时予以 **刺杀。这电的时间要拿捏准确一点,** 人早或太晚都会被发现或触发警报。

接下来再上狙击手解决西边油桶 岁的敌兵。但要注意是被其他人发 的敌兵尸体旁上



由于哨兵们会相互照应。所以得先标" 七兵所组成的巡逻队了。 定上方哨兵的视野,然后伏进到其视 野较远处。这时他仍然不会发现:然 , 1 深編輯迅速地站起、再做下。这 11晌!以为眼花了,而走过来看个究 竟,这时你便可以乘机刺杀,那其他 敌兵就很容易解决了。让狙击手解决 道路桥旁的机枪手及巡逻兵后。便可 以准备爆破任务了。由于一引爆油机 便会触动警报。所以队员必须从基地 外引爆。因此得先将周遭的油抽排成 可以连续引爆的位置(山上也育一些 油桶), 整后再从外面以手枪引爆 (別太報近・否则会被炸到)。成功 的话,四座储油桶便会一起爆破,然 層队员再搭上从东边桥上前来接应的。 上晋 军 便 可 安 然 过 关。

第9关 A Courtesy call

- ◆执行队员:绿扁帽、狙击手、」 5、 司机、间谍。
- ◆任务目的:爆破指挥部、弹药库、 碉堡、通讯雷达及连络站等指定之五 项基地设施,并搭乘出西南方前来接 应的卡车脱逃
- 即,同时要在该敌兵走到最西边时再 : ◆攻略提示:一开始我方队员分为两 書系,以免其尸体被人发现。然后让 · 路 · 西南方为绿扁帽、狙击手及Ⅰ 绿扁帽回到山上,再让他从山路往下 【兵,东北方则是司机及间谍。这一关 伏进,尽速躲到左边的油桶旁 ()) |) | 的敌人并不多,不过在警报响起时, 车库内的豹式坦克会出来阻挡脱逃之 路,所以如何阻止坦克是相当重要。

首先让已伪装过的间谍混入敌基 地, 先解决东侧门目的哨兵及巡逻单 兵,然后再由内往外清除西侧门口的

在此位置射击后,其尸体才不会被他 人发现。

接下来就简单些了 上曾双平 17, 的线,让另 路的绿扁帽得认进入基 视野, 然后将基地西方的, 考上之前, 地内。接下来让闽谍及绿扁帽合作解 兵一一解决·直到左边的敌兵全下。"决上方的《名哨兵及巡逻单》,这样 灭为止。比较麻烦的是看边的敌。,。基地内侧就只剩下一组由上官及两名

> 接下来让间谍去诱开巡逻队的注 意,然后让狙击队员连续书系这三名 就可以慢慢执行任务了。接下来先让 司机进入基地并开走西北方的油罐 车,然后将它堵在三辆山克所停放的 车库之左侧及中央门口之间,这样到 时警报响起时,便可以阻上并破坏其 中两辆坦克

将油罐车停在此处便可以阻挡坦克的 行动。



在西北方的碉堡及东南 方的通讯 雷达处放置摇挖炸弹,然后 让绿扁帽将中间四个油桶的其中两个 分别搬到中央的指挥部及弹药库旁。 接卜来让所有队员都搬退到西方的门 , 古等待, 然后迁狙击手击爆两个目标 旁的油桶!

在建筑物被毁的 瞬间,军营内 的敌兵及坦克都会开始搜捕行动,但 其中坦克会齿撞到门口的油罐车而爆 炸,所以会追杀队员就只剩土兵:这 时 边让狙击手与众人会合,一边让 工兵再引爆 剩下两枚炸弹,然后等卡 车接应时再集体冲上卡车即可过关。

> 的中, • 709 •



第10关 Operation Icarus

- ◆执行队员:绿扁帽、狙击手、工 、前机。
- ◆任务目的:拯救被俘的飞行员、爆 吸雷达站 及两架急降 下爆击机,然后 搭乘北方的飞机脱逃。
- ◆攻略提示:先救出基地内监狱的飞 行员,并带他到较安全的地方。基地 人东南方有五辆坦克,其中有一辆是 无人的,我方可以派司机抢过来纳为 己用。另外基地外的沙地可让绿扁藓 隐藏,可以妥善利用,不过要注意基 地外的沙地上会留下足迹。

首先计绿扁帽谱除基地外围的敌 , · 曼「色各敌兵的视野;至] 逸 逻队的 巡 逻 范 間 顿 大, 所 以 避 开 其 视线即可。记住妥善利用声波引诱装 置及隐藏技能,会有利于任务进行。 将油罐车停在此处便可以阻挡 坦克的行动



接下来先解决基地西侧大门的巡 1 逻兵,然后再清除监狱附近的其它巡。 逻兵・以救出飞行员(棚门可直接由 外打开)。先让飞行员躲到较安全的。 地方,然后再让陆战队员伏进,解决" 整修中均克旁边的哨兵,然后在被发。 现前尽速将其尸体隐藏起来。

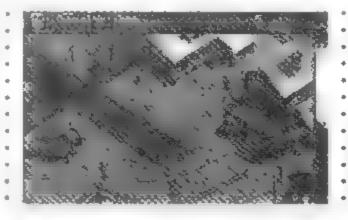
这时有没有看到东南方的角落有 辆尤人坦克(游标靠近时会变成可 控制的图形)?利用整修中坦克的掩 护及声波引诱装置先解决 哨兵,并将其尸体藏在左 上方的箱子旁,然后察看 **全师前中的视野,在其视**

野移开时立刻从旁冲出刺杀,再将遗 体藏在刚才放尸体的地方。再解决另 一名在走道湖 五点 罗此故 年刊 一一。 **先被旁边的**蹲兵专理 · 便将其他认 "人懂效用的支生员" 起集特對绿崩 帽处, 然后趁最下方的三人巡逻队远 為时立刻登上坦克,这时在基地内的 其它四辆坦克也会开始行动。要准备 开战了!

由于坦克不怕一般的机枪攻击。 所以真正有威胁的就是这四辆敌军却 克。注意对方坦克的动态,并预先将 **炮管方向对好(先试射一炮即可**履 整一十多种成片斑毛进入视野时, 多, 恒去 水片十二支付与企物。 好也而对我方坦克,否则应该可以躺 利解 决 对 方 。 接 下 来 先 等 敌 人 移 动,然后用守株待兔的方式解决其它 两辆。还有一辆呢?原来跑到北方预 定脱逃的道路去了!在基地大门内撑 好阵势,等他一回来就开火轰掉! 于其它杂兵呢?要轰、要射或碾都随

等到敌人都不再出现后,就让3 1 并到预定爆破的建筑物旁安装 。 「作) 「 」 「 」 后 再 回 到 坦 克 上 并 往 し , b) 也以多轰掉几栋建筑物以 赚取评分)。这时道路旁会有飞挺重 机枪攻击。而北方的军营也会不断出 玖 敌 兵 · 但 对 拥 有 强 大 火 力 及 厚 重 装 里的豹式坦克而言,都是送死罢了。

等所有敌人全灭后,我方所有人 便可以下车。记得还有两架爆击机要 摧毁吗?将飞机旁边的油桶搬到飞机 旁, 再开枪引爆即可完成任务, 然后 " 体将哨兵 "撞" 到较隐秘的地方), 听有人便可以大摇人摆地利用正在跑。 然后再配合绿扁帽解决其他两名。不 道上的飞机·离开这处已成为废墟的



第11关 In The Soup

- ◆执行队员:绿扁帽、狙击手、I 兵,司机、间菜,
- **◆任务目的:**爆破四座油井抢夺东方 的装甲车从西方脱逃。
- ◆攻略提示:这一关字目的敌兵可说 是空前众多,所以一定要先拟好作战 计划•其中分散各地的 : "要人每 ** 九三目灭。但可利用小《米斯车台 进。除了利用间谍的分心及绿雨广心 **声波引诱装置之外,利用留在炒地**。 的足迹及尸体也可以诱敌来。另外北 方的隧道最好炸掉,可以阻止敌方的 **装甲车前来妨碍脱逃**

当人要解决D、便是允下在4~ 方街道上的众多守军:妥善利用户以 及練扁帽。相信已经完成这么多任务 的各1 , 花点功夫应该可以解决这些 截4 在这里有個小技巧;利用尸体 来講教・等型气丸的」要し日本香石 时,再是思谋在其"天顺与工约他。 针,只要没破发现的话,还可重复使 用哦!

接下来的难题使是中间三叉路的 守军、元派间谍到制高点解决居高企 11. 6 2 項具,然后在南方的巡逻队 心密可解决于 "1。" "这时三叉路 111日,是个海上了《水合行》由以华九 上工業等开作。从4, 标、标届铜移动 油桶将尸体就地隐藏起来,便不会被 发现了。

由于中间 灵路山心逻址上有 人会互相照应,所以先设法解决会经 过城门的哨兵(提示:间谍可以用身 过要注意其他敌兵的视线,且需要有 会多试几次的心理准备。

当成功解决这些巡逻兵之后,让 狙击手在不会被发现的地方解决中央 军营上的两名哨兵(其中一名会往返 巡逻),然后让间谍先解决北方隧道 旁两座油井南方通道的巡逻兵,再去 吸引住中央巡逻队的注意力:之后让 绿扁帽解决另一个巡逻单兵及两侧门

中) · 170 ·

册

1 3 2 以的注意,进入停放在东边油 * 藏 6 3 6 5 € 1 8 2 2 5 1 5 1 4 1 3 1 9 1 € (4)等哨兵 B 从间谍旁边经过时,但 葉酰可趁机将哨兵B 毒子· 1 安 注意动手时別被其したえれ

口的哨兵,然后工兵便可以进行。 好灭即可。若难善用 将遥控炸弹安装到中央及东方两坐由。 回读的话,不用狙击手 井的任务,再到北方的隧道旁安装第 场也可以完成清除路障的 三个定时炸弹。那隧道旁的两座油井。 任务。地图中有两组巡逻 怎么办?先让工兵到两座油井的南方" 队,让间谍去引开就好,别帮要主好 D, 下"作命"。 .

继续让间谍吸引住中央的巡逻" 人·绿扇帽、狙击手及司机则设法避。意·然后绿量端起心罗里。而言: 記 罗队尚未发现装甲车时将其稳住。

接下来准备了!隧道旁的油井附。 近不是会有鳞油罐 车来回穿梭吗?算 世 1 柳 其色 梭 拋新 葛 · 以 红 在 并 離 年 经过 两座 油井之间时 丢出手榴弹:如 木町 4 自1時・爆炸在す,罐车将デジャ 你有事我什么一个!! 校招手司弹 膝、竹设甘产两甲并肝 、所,、人 日本中觀 九十年

· 回然被申车的装甲没坦克硬,但。 並少示挨得住一定数量子弾。所以只 要争取时间让所有队员都搭上装甲车 的话, 脚利脱逃应该不是什么难事, 見且装甲车还有机枪可以自卫哦!

算准油罐车的动向再以手榴弹引爆 便 可 周 时 炸 毁 两 处 油 井 🦠



第12关

to on the Roofup on the Roof

- ◆执行队员:绿扁帽、狙击手、间谍。
- ◆任务目的:救出囚犯并从南方搭乘 前来接应的卡车脱选。
- ◆攻略提示: 一开始时除了间谍外的 所有队员都躲在房子内, 因此必须先 **清出一些空间让他们得以自由行动。** 別急着救人,先勘察一下地形,然后。 确认逃脱路线后,再将沿途上的敌人。

灭他们,那可是自杀行动。

首先让间谍吸引 生 便以的ご 并旁的装甲车内,然后让司机将装甲。 兵,再将尸体搬运到最两边的阴暗角。 车45 1 5 W 型头正处角移至压止方的" 落刻 接 " 末江, 正要与绿扁嗣豆藏甲。 脱逃点旁,再让间谍赶在西北方的巡。 尸体旁边的楼梯爬上屋顶,注意各敌 • 兵的视野•然后将这区域的敌人清除• 并将尸体藏。 引 第 7 全 空间 哨兵与对面的哨兵相互照应,所以要 先让间谍去引开对方哨を生したり。 性, 并避处所答。

狙击手藏匿的小屋看方是最佳的麗



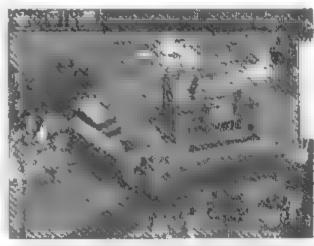
接下来便是屋顶上的众多敌人 了。本任务中以这个阶段的进行最 难,不过靠近北边的小屋内有狙击手 符命,所以可视情形使用,不过在此 将以不用狙击手的方式来进行。要是 么突破敌人重重的警戒闷呢?要决是 利用敌兵看见同伴尸体时,大多会前 夹查看的特性。

以下将解说其方式:

- (1)当哨兵 及斯瓦 / 程。5月 七十 、中华1 月,此野
- 14 / 当明兵 6 的 歲數 离开明兵 4 的 瞬间,让间谍用毒药针剂毒杀啃 兵 A , 再将游标恢复原状, 并离 开其尸体远一点
- (3) 当哨兵 B: 回头再看到哨兵的尸体 时,由于间谍已扮成敌兵模样, 故哨兵 B 不会对其起疑,但是会 前往哨兵 A 的位置查看。

利用这种"尸体诱杀术"· ; 意一下地形与视野的话,间谍便可以 将沿路的敌兵——唐除,甚至连绿扇 帽及狙击手都不需上场。至于东南方 for the south of the state of the 种手法于以滑除

大學期 (以 1) 3.學 1里 作歌的 ··· 人。 1 5 要人自手息・フィなん明板(しゅぎ) 建产生 學 产品工作 作關于 附近屋顶上待命,然后间谍再前往此 处, 在另一队巡逻队从楼梯往港口方 向行进时,引开其往意力,而后其它 人,再全速跑到,车上,接下来可求用到 年上会合,便可以安然离开了。\$40





下期待续

攻 盟皇 军士 死 队员 战 术 指 31 1114,



白狼巫主一班

普罗岛、紫罗兰花园

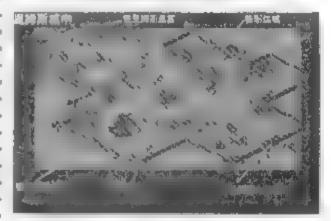
众人和芬丽斯打了起来,击败了芬丽斯后,苏菲亚高兴的大叫:"啊,好了晚"看来她的确很讨厌 节雨斯以 27,"谢谢你们"我要赶快"去里姆斯告诉我爸声 4. 电影响 电影 "一个人一帮 如的跑了 "一次一样"重离开队 (五)

终于替用恩报仇了,凯子生了心中的心愿,众人回到了普里。 家后院,一出门碰到岛民,总专 中有不祥徵兆,连忙抓,个人何个

> 是众人使坐船准备回 去里姆斯。(★由著 罗岛→布尔蒙中部→ 库司岛→里姆斯)



里姆斯城、耶达村





总罗航行的大叫,突然一块发 、的看头从兰妮亚身体中飘浮了出。 4. 有头中竟然出现了兰妮亚的声 · 5 岁,原京我等不到你回来 : 這娜崙…娜蒂就快复活了, • 只要骨塔一盖好,擊个虹奇世界就 会陷人里暗之中, 葛罗~我最爱的 人…我是多么不息离开…」是 虽然我不在了, 但别让我们曾行拥 有的梦伦人了娜蒂的·葡萄环 救国子 1 灵唿吧 1 定要带起块装 ,石鱼 T 特 一 3 、 找 个 2 痴 、 他 △ A M 10 色点做 **米别了** 我 最爱的人・ 草罗 ★葛罗 得到吸音石)

篇 (112)

略

E.

葛罗收下了败音石,没有出 【 看,如果是具有地向属性 声的将兰妮亚的尸体埋葬了起来, 5 与月向属性的人靠近,就 没有表情的往里姆斯大陆(港目)走 。 有机会在此得到一项神奇 去, 众人也知道葛罗的心意, 随葛 岁往亚特 5岛出发。

亚特兰岛。大月湾

莫罗一行人到了亚特兰岛,原 本在虹奇星球上这是一个美丽的岛 屿, 但是现在的岛民则多半过着贫 穷的日子, 葛罗想要在岛上寻众 妮亚提到的 文糊这个人,便向岛民 与处打听。一行人碰到了一个村站 凯帅气的模样, 使送了一朵给葛罗

行人,这个绿 舞站会让任何有生 命的东西暂时死亡(★葛罗母到绿 敬姑)。最后葛罗一行人终于问到 了关于文痴的事情,原来亚特兰岛 上毛座像迷宫一样的图书馆。文痴 已经在里面有三十年之久,于是葛 罗一行人在亚特兰岛的图书馆电技 到了文類。

这图书第或作真。 修,用自允满了一些申 ; 符 (魔法碑 \- 夏凡娜学会千叶咒、魔法 碑B一席克学会唤灵术、魔法碑C一 岛罗学会抵御术),之后在图书馆。 **虽终于找到了文痴。**

瘤 一见到了吸音石, 当场大叫: "老天! 兰妮亚死了?它是五向战士 1 / 人 一啊!你们有没有弄错? 切乱…一团乱……"。文痴向大家 述说了这段因果之后,忽然大声叫 道: "你们快点过去大月湾,那里 有个互做史提拉的人, 想办法从他 身上弄到一点婆婆蚤,快去!"文 痴正要赶葛罗一行人走时又把大家 叫了回来: "喔,等一下!吸音石 还给你们, 日后也许会有用处; 还 有…在这个图书馆中藏了两块施满。 魔法的千年石碑,你们可以试试

的魔法:另外有一把"问

情钥匙"你们也可以带走。"于是文 痴罹促大夥赶紧离开。(★萬罗在 图书馆宝稀里得到问情钥匙)

从亚特兰岛坐船到了大月湾。 有个村民看到一行人便冲了过来, 设想到竟然是逃出生天的里姆斯城 民~乔伊。收下了能够融化冥河坛 子舉腊的人焰看(★葛罗得到八颗 始石) 8 しょ これ 年 た 复加・葛罗〉 これったい 、 事,向多位村民询问的结果,在大 月湾里研究婆婆蚤的史提拉先生, 曾经把死的婆婆蚤让出去给别人研 冗,所以也许可以得到死的婆婆 · 而每天早上史提拉都会把婆婆 **重放在月神雕像旁的箱子上晒太**

当大夥來到了史提拉的家中。 对史提拉说出来意后,史提拉摇头 不给。走出屋子后,这时凯想到了 ** 绿魔站的假死妙用,于是众人便把 绿魔黏放到了月神雕像旁边的小盒 子上,等到史提拉拿婆婆蚤出来师 的时候,一定会难过的哭天喊地 的。果然等到了中午众人再去史提 拉家中一趟。他已经在家里难过的 葛罗把贩音石交给了文痴,文·福哭流涕,原以为可以直接要到要 婆蚤,没想到史提拉却把这些婆婆 **董葬在月神宫殿中。于是众人决定** 要跑 趟月神宫殿,村民也给葛罗 不…不会……吸音石明明就在眼 : 两样礼物 - "金羽毛"和送给席克的 前,错不了的…那是……哎呀!一•"游戏板"(★葛罗得到游戏板、金 羽毛)。

> 月神宫殿的守卫挡住了大夥不。 上大家进去,因为月神印章失窃, 所以停止开放,这时葛罗拿出了月。 神印章还给了门口的守卫, 大家听。 参观。大家在电面找了好久都没有。体质,应该能继承目向战士的衣 找到放置婆婆蚤的地方。不过有个、钵,并且留下了从前郑沛国在对付 兽人的宫殿管理者看大夥似乎在找 " 巫塔山兽人时所留下的"战羽",那

东西, 于是便告诉大家如果能够给 他特別黃金颜色的东西・便能够打 开密门,让葛罗一行人到月神宫殿 1 密室里面去投找看大夥想要的东 西。这时萬罗想到刚刚村民送给大 **豕的金羽毛,拿了出来给了这位兽** 人的管理者,大夥便能进入月神宫 ・椴迷宮・终于在月神迷宮単找到了 婆婆蚤(★葛罗得鱼婆婆蚤、庵法 4 - 凯学会混沌波、魔法碑B - 葛 罗学会极光、魔法碑C一夏凡娜学会 月照水)。

出了月神宫殿,因为归还月神 印章的关系,大夥被请到各个村民 的家里作客。在一个村民的口中得 知・前は里姆斯的苏菲。北 助,并且被送往占纳岛去医疗了。 知道这个消息的大家都很开心。大 家一致决定要往占纳岛出发了。



吉纳岛、普罗岛、 圣泰蕾莎的幻觉

大夥由普罗岛搭船到达了吉纳 岛,来到了医疗所,里头的苏菲亚 先是被访客进门的声音吓了一跳, 。 继之看到的是熟悉的几个脸孔,不 由自主的哭了出来: "啊~是你 们!呜…呜……";苏菲亚失去 了亲人,大家决定将她留在身边。

出了医疗所、和外面的看护说 一声准备要带苏菲亚走,那看护告 到了这个好消息后非常的高兴, 引 , 诉大家上周有个邦沛城里专门研究 神宫殿当然也开放让葛罗大夥进去。 五向战士的先生觉得苏菲亚有火的

指

• 113 •



是用來联络方便通出时使用,如果 要找不知道。 要找不知道。 要找不知道。 要找不知道。 是可到的一个。 是可到的一个。 是可到的一个。 是可到的一个。 是可到的一个。 是可到的一个。 是可到的一个。 是可到的一个。 是可以的一个。 是可到的一个。 是可以的一个。 是可以的一个

到了普罗岛、圣泰萧莎的幻觉

果然已经出现了,大夥观看圣泰新

易告示牌,得知出现日为阿德大日。

与尼都尼轮两轮明月重叠之日:这 时萬罗突然巨忆起库斯岛上的"虹 命星历"。而藉以算出至泰雷莎的 出现日期:20年*; *; 1. 111 45日十107日 是进入教堂的密码。大夥顺利的进 人教主, 生, 面有五个长相一模一样 的教士,称为不老人约克五胞胎, 因为天神歌德赐给他们长生不死的 约,所以他们能够保有永恒的智慧 与生命,他们像是洞悉了虹奇世界 发生的任何事情。而以前的五 人神在离开虹奇世界时曾留下五套 71: 6 ¹⁵ 与战衣,并且留下了五颗 "人" ,分别是:天神歌德的 Lo + 1、地神巴也的信任之州、 日神寨欧的忠诚之泪、月神邴斯平 的智慧之相,还有星神丽达的奉献 之泪。而娜蒂上拥有不灭灵魂的巫 上之主,要除去娜蒂必须借助"真 爱"的元素,五颗"天神之泪"也就 足葛罗一行人必须要完成任务,所 以五向传入的战士便是葛罗五人 (★凯学会天尘聚、苏菲亚学会火焰 术、萬罗学会气箭术、夏凡娜学会

原来娜蒂会对里姆斯挥军人屠 . 从前的月之神殿,但是神殿中的祭 杀,可能是因为娜蒂要建造一座人。坛仍然保留在水纹岛中,不过祭坛

天蛊瘴、席克学会冰花落)。

1 2 男家果公司

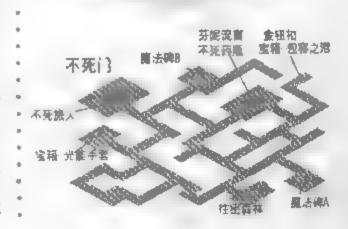
梦特萝斯岛。水大陆







不死门、邦沛城、



下篇

攻

胎

攻

略

界

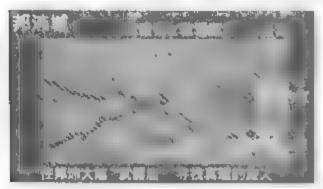
谕

真

不

死





邦沛皇宫

P 到 熟悉的布尔蒙申部大品。 人夥販凯来, 了密森林中的不死 门,凯将水恒法、对放上门外的柱子 中后,众人全部都进入了不死门。 中。在不死门中找到了 相", 身边还有一颗。 , , ,) 金 批扎(★萬罗得到包容之相、金钒 扣、魔法碑4一席克学会干虰彩、魔 広碑B-凯孝会彪琳波)、并且发现 了凯的母亲一芬妮的留言。在凯的。 母亲留喜劳边留有装了任约的"不 处药瓶"。(★惠罗得到不死药瓶)

众人继续在不死门中探索,在 平路上犬夥碰上一个在时空中的旅 人, 旅人拜托戴罗一行人帮他找一 个很重要的金钉扣,那当然就是先 · 前葛罗发现的那颗钮扣。葛罗将金 钮扣交给那位不死的旅人后,旅人 清求以时空谣码传话给邦油城里。 个"舌头有骨头"的女人,旅人希望 葛罗能告诉那个女人"我深情依日 这句话,并且送了两把剑给葛罗一 行人当作报酬。

众人来到了邦沛城。门口的字 U.A.放葛罗一行人进城,但是由于 看守城门的队长想要找一个特别的 帕子装酒, 于是葛罗交出了不死药 瓶,守卫很高兴的放了葛岁一行人 人城。到了城中, 葛罗和大夥看到 有许多的城民围在一起说话, 使跟。 了过去看看能不能听到更多消息。

在村民七嘴八舌的谈 话中, 葛罗得知虹奇世界 有名的神匠一科林生下一 对双胞胎,并且得到了关

于"十七岁之湖"的奇怪传闻,因为 , 郝里的女孩子在十七岁生日之前会 失踪,所以十六岁变成了一个最后 生日,而卜七岁之湖有可能是朱娜 **阿姨的先生一密尔顿所居住地方。**

一个嗓门很大的村妇和村 民之间在讨论一个很奇怪的人…… 葛 罗和大家互看了一眼、看来这个说 话有原则的女人一菲菲应该就是他 们要传话的人了。于是葛罗一行人 使去城中找到了这个叫做菲菲的女 人, 有一个房子中遇到了一个爱唱 歌的小孩,小孩子看到了葛罗一行 人很高兴的唱歌给他们听,并送了 颗在房中的蓝眼钻交给葛罗他们 ★為罗得到蓝眼钻)。后來又碰到 位从世界另一端的尽头来的旅 人,葛罗看这位为真理而烦恼的旅 人,想起了了霍老师给他的"真理 戒指",便拿出了戒指送给了这位 旅人,旅人高兴的收下真理戒指, 走前旅人留下了一句话: "卡洛安 有两个身体一个灵魂。"

岛罗和众人继续寻找"舌头有 骨头"的女人,终于在皇宫的前面 找到非非的家。一进门非菲使对葛 罗一行人说: "我不想做无谓的交 淡,请你们离开!'葛罗和大家面 面相數,不知道该怎么办,夏凡娜 想起了时空旅人的密码。"我深情 、 存ぎ码换成了数字・对非 准说一"53719"。非菲一听到这句" 他常用的对。密码!原来…你们是 】 替他来传话的?谢谢你们!他…… 还好吗?这把君主走廊的钥匙,我 想…应该可以交给你们。"(★葛罗 舟到君主走廊钥匙)

众人到了皇宫面前,在交出了 "邦沛皇家徽章"之后,众人进入了 邦沛皇宫中。来到皇宫, 见到了国 E,国E送了一本邦沛神谕给葛罗【

一行人(★葛罗得到邦沛神谕),而 葛罗从凯家中拿到的邦府皇家徽 章,国王似乎也无法作出合理的解 た。而公主重病无药可救。不过听 中的侍卫所说,有位奇怪的老 人 来 看 过 公 主 以 后 竟 然 说 只 有 一首 品 能够治好公主的病,对葛罗一 行人来说重要的邦沛国历史似乎要 到"君主走廊"才有解答了。皇宫中 的密码传输站目前解答的密码也是 , 传了· 葛罗众人决定立刻前往 引 主走廊一趟,在经过邦市城东边时 众人也发现了前往"断情大陆"的通



君主走廊、十七岁之湖

来到了君主走廊,葛罗将走廊 钥匙往门上插进去,进入没多久便 发现了邦沛国以前有名的的国王。 因为这肖像长的非常像凯的亲身父 亲一海蒙, 而旁边的血泉山则被兽 人守卫挡住无法进入,众人决定继 续往下寻找其他的资料,终于找到 了史官一克尔温的记录。

看完史官克尔温的记录,所有 话,整个人瞪大了眼睛说:"这是。的人和凯久久不能说话,原来娜蒂 的仇恨还牵连到这么广的前因后果 "(★魔法碑A-苏非亚学会火云术、 魔法碑B-夏凡娜学会万草气精)。 众人在迷宫中走着,突然看到一个 旅人,这个人竟然对众人说,用想 像可以创造出一个完全不同的世 界,他的理想便是要创造一个名为 "云中普普乐园"的新世界。



里调查他们的事情。众人在找寻常 尔顿的时候。遇到了雕塑字符序。 看来最好的雕塑比例便是3:10,这 下子席克便想要回去告诉边亚城中 修道院的水手,他一定会非常高兴 可以造出最好的塑像(★回去边亚 城按照水手灰泥的比例6:20,输入 严码620,得到了可以和幽灵沟通的 · 兽角")。 而一个哼着歌的小弟 · 透露出如果要进入娜蒂的玫瑰 · 就必须熟记玫瑰歌谱

E四五,人骨堆上天, 五四三

红鞋捏边边;娜蒂花开十七

岁,玫瑰婆婆乐翻天。"最后大家

终于在一栋房屋中找到了密尔顿。

葛罗很难过的将来娜阿姨的飞 索交给了密尔顿,米尔顿大吃一 75、双手助抖得从葛罗手中接过飞 子!国王可能还活着,四年前我发 现土七岁之湖开始大量栽种兽人爱 吃的海菌,所以来到这里调查,可 是却一无所获 ……唉~只知道传说 中的迷宫怪兽一双头尤金,非常像 当年袭击我们的兽人主谋。但我能 力有很,一直找不到迷宫怪物的藏 匿地点。这是"死亡十字"。应该是 血泉山的通行证,你们就拿走吧! 我想回里姆斯看看……"(★葛罗得 到死亡十字)

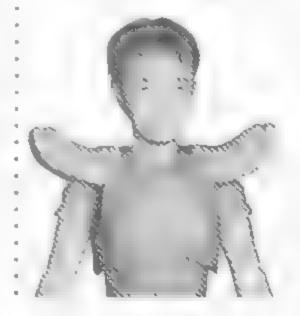
葛罗和密尔顿互相迫 别,原本没有父子的任 **线索・现在又出现希望・**

葛罗心中非常的兴奋。葛罗一行人 在城里休息,这时十七岁之湖祭 楼里的向导一巴特过来和女孩子吧 山,问女孩子想不像去祭司楼。

电子君主走廊,大家可到布尔 紧闭楼的守卫遇到了葛罗一行人 • 私已经告诉了大夥,巴特的行为怪 ① f _ / 看看并且调查奇怪的。怪的,现在又来搭讪,于是大夥决 极大,这里的生物也比其他地,可楼便看到许许多多女孩子的鞋 心要更为凶猛,通过了布尔蒙中。子,但是却看不到女孩子们,只看 部大陆,来到了十七岁之湖,这集 '到一座"青铜制成"的铜像,席克建。 的居民似乎不是很欢迎外地人来这 , 议把婆婆蚤放到青铜像上, 于是大 . 家看着婆婆蚤吃掉了铜像, 地板 出现了一道暗门,大家互相。 , 失, 便有默契的一齐跳了下去。

> 下来了这个地方。众人就不 断听到一个女人的歌声,夏凡娜告 ·诉众人说原来这是"奥德图之歌"。 葛罗默默不さっき きょールー 拿出来放在众人面面的桌上。 石便缓缓地把"奥德丽之事"。、。 了起来,但是这样。4 、

也从此听不到了() 中央 () 一式 一寸 岁少女・众人感到非常的愤怒・心 定找出这个迷宫中的怪物除掉。 走了没多久大夥看到了一座招唤过 世亡魂的祭坛一风之祭坛,在风之 ・祭坛上拿出"兽角"招唤出了 。人的亡魂,大家知道了巴特在 一, 新。一切的迷题都解开了,密尔顿 · 宫中的怪物一尤金做事,而亡魂希。 对糟葛罗点点头:"对了,葛罗王、望葛罗能够到小月心。知他的家



个银贝可换八个书克。"。在风

? 祭坛背后便是双头尤金的藏身 处。双头尤金很高兴又来了两位女 "孩子却不知道自己大难临失,于是 众人介力击败了这个残害无数生命 勺怪物。(★魔法碑 \一席克, 暗神、魔法碑B一凯学会全向击

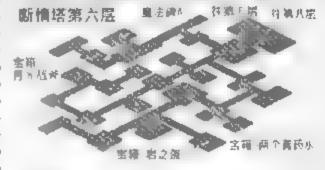


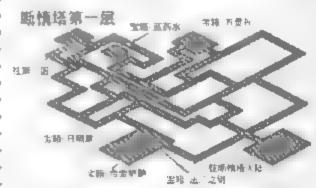
风大陆、断桥塔

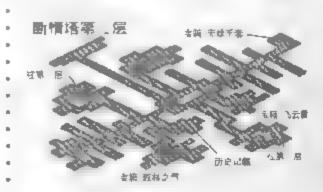


往動情緒第五层

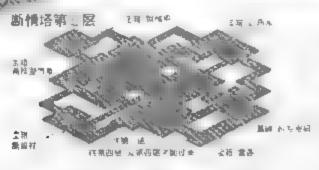


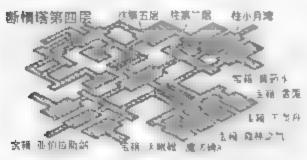




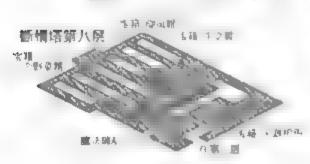


略









主呶了双天龙金,众人从迷宫 中来到了天上大陆一风大陆,由 即的精灵目中得知,进入断情塔会 一百万美人骨塔或是天神之类的线 4,但风大陆只能通往断情塔第五 层, 而进入断情塔第五层的时堂。 4为"相思无用"。众人来到了输入 离码的地方,输入时空光码"

进入了断情路第五层 从这里的往 断情塔第四层需要时2 至码(★葛 罗得到"矿石水晶"、魔法碑A-葛 岁学 , 但是葛罗大夥并 人 % ↓ . 九 . 。 这里, 到断情人陆 * "大神之泪"的消息。 7. 层找 建线索。

回到布尔蒙南部 人际, 经由布尔蒙 中部大陆来到邦。 1 + 4 4 + 4 人目 市城,冉 从示起进入期 .

1,1 1 大點吃 不分子子十十十二名 八字 15、15 15 15 15 15 通往第三层的地方有个三十十二十 需要钥匙才能进入,由于第 1-说为"向情殿"·所以葛罗将 1 4 1 4

往情深",不过看来从这里暂时无 法进入第四层,众人随即再次而往 、, 生备再进入断情第五层

总罗大夥求到风大陆进入断情 . 先进入不需时空光码的 第六层,而这里并没有通往断情塔 · 宴的人口,但是断情塔历代的 年 、 11 作1 東京 法碑A - 凯学会地龙巖);于是众人 - 「 输入之前件 3 " " 11 " 1 2 4 . (1) 13 13' 11 11 13 八层为伟大的女建筑师玛格丽特 文· 中國中國中國中國中國 建筑时间九年21个月, 11, 11, 11

叶吹零叫"一往情深" 1 大覧、講 雅, 4, 众人在塔里碰 到了一个研究娜蒂的女学者,也了 解了娜蒂的具情故事。大夥在塔里 没有发现通往第七层的线索,只好

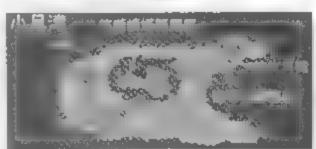
枚金币(★魔法碑4-席引 , '。

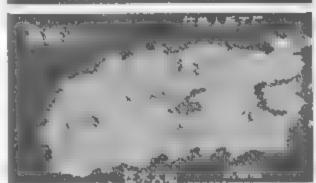
。此),于是大家回到了17、前

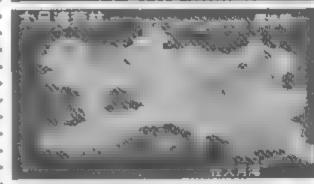
Hillian B. S. S.

小月湾、大月湾、 巫塔山

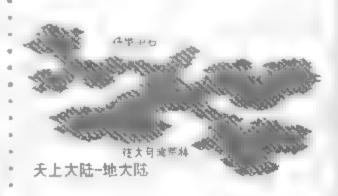
一行人从断情塔第四层来到了小 情大陆。众人 1 月齊,遇到神匠科林,科林对于邦















篇

2. 本体



心研究起游戏板,大家趁他不注 一入血泉山。 意,就溜进兽人兵 I厂。

在兽人兵 I.厂遇到了一个血泉 山的工人,原来要进入血泉山迷宫 内部,就必须要有"血玫瑰",而且 这兵工厂里似乎有一瓶奇绎的眼 AI,只要跟着"花香"走便能发现, 众人猜测也许是另一瓶 " " · ' , 而且这个兽人似乎知道通往 · 查生 密道,于是葛罗一行人便 1.7.1 * 6.2

灵鬼面、★魔法碑A一席克学会至炎 大法) : 而在里面被抓来工作的老 人透露。大部份的人都被抓到了血 泉山里,这时,凯也起了君主走廊。 甲有通住血泉山的道路,而夏凡娜 · * 家那通路应该可以用"死 *** 来打开,而通往系森林的。 - 直应该是在这里的主人一口蛇巫 前房间,葛罗大夥决定击败这个。 无恶不做的兽人后, 便去血泉山调

一夥人小心螺翼地有 主 房间、合众人之力击败他后、找到 了"信任之泪"(★葛罗得到信任之 目),拿回去给那个兽人看了之 后,便替茑罗一行人打开密道。 、 人回到了密森林。

邦沛皇宫、君玉走廊

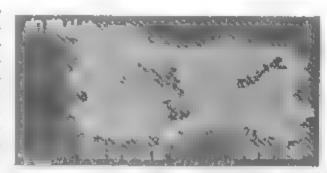
回到密森林后,大家决定 前往邦沛城皇宫救助重病不 起的公主。众人见到国王 后,将"吸音石"交给他,国 **上在感谢之余**,也愿意提供 皇宫里面的所有宝物给葛 罗一行人使用。众人在F 座后的宝箱内得到"血玫 瑰",这下子终于可以前

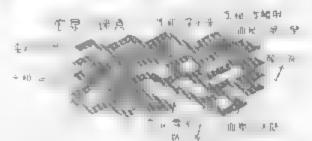
往血泉山了! 大夥來到君

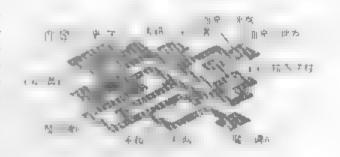
主走廊,将能够化敌为友

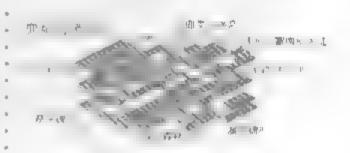
机一动,把在大月濟得到一的"恶灵鬼面"交给字门的兽 的游戏板交给兽人守卫, *人, 大夥在进入房间以后, 凯拿出 守卫便很高兴地到一旁专。 广"死亡十字",于是葛罗一行人进

血泉由









到了血泉山, 葛罗将礼刚得到 的"血玫瑰"交给守卫,便进入血泉 由内部第一层。刚进入便遇到夏凡 娜的朋友精灵,她将通往天上大陆 一火大陆的关键"圣界宝石"。 易 P ·行人(★莫罗得到圣界宝山

> 等 一种 少 , 1, 4 怒、魔法碑B-夏梵娜学 会双月绝),并且要葛罗 快点赶去人骨塔!众人直 接来到第二层(★魔法碑 4 一席克学会风廢残、 魔法碑 B 凯学会东方之 神), 然后进入血泉山 迷宫第三层(★魔法碑 A 苏菲亚学会天阳 順、職法碑B-夏梵娜

冲伸 偷中所提到的各种预 高觉 得非 常荒谬,并且不赞同所谓两个躯体 一个支魂的双生子说法。茑罗想起 在风之祭坛所召唤出来的兽人亡 魂, 请求他们告诉他家人换算钱币 的方法。于是大家在小月齊里找到 了兽人太太,并且告诉了她 64 枚金 币换成 1536 韦克, 兽人太太很高。 地送给众人"蓝色飞行石"(★萬罗 得到蓝色飞行石),这是通过上彩 虹桥的重要物品,现在众人总算可 以前往兽人的根据地一巫塔山。不 过众人想到在断情塔中得到的"法 兰之钥",也许会和大月商法兰所。 建的彩墙有所关系,而且前往巫塔 , 13也可以经由大月弯搭船前往,于 是為罗大夥使搭船前往大月商。到 了大月宵, 一行人发现彩墙中间原 本无法通过的门竟然。《透明状 态,于是荔罗拿出"法兰之钥", 行人穿过彩墙之门来到了"大月湾

在大月湾荒林中(★魔法碑-夏梵娜学会水刀波),众人找到了 通往天上大陆-地大陆的地点, 葛。 罗和众人来到了"地大陆"。一行人。 【 忆起邦沛城中小孩子唱的歌,于是 使用"蓝眼钻"进入地中石,在这里。 学到了其它法术(★嘅法碑A-以凡: 娜学会七彩幻术、魔法碑B一苏菲雅 学会散毒児)。

离开天上大陆 一地大陆后,大 夥搭船前往普罗岛,然后经过梦特 **萝斯岛来到了水大陆**,在七彩虹墙 上使用"蓝色飞行石"做为能量和动 力, 葛罗一行人来到了巫塔山, 在 通往兽人兵工厂的地方有个兽人士 卫站在那里挡住葛萝众人; 席克灵

1.74 • 178 •

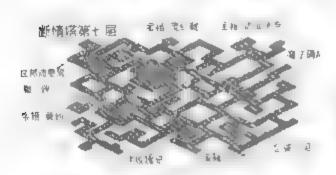
41

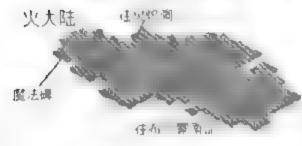
政

略

"会林心","工筹"个点扩大"天神之用""忠诚之旨 品、抄自己人· 1 使、 电音水· ★魏丰碑、一夏特娜学 4 ,众人 心出道"【野布】蒙 南部大陆。

火大陆、断情塔第七层







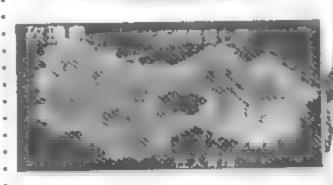
萬罗使用"圣界宝石"后,大家 来到天上大陆一火大陆,从这里的 精灵口中得知断情塔第七层的时空 **密码一"我一辈子爱你",还有断情** · 第 / 責价:115,500银贝(★魔 后葛罗一行人进入了火焰洞;没想 到这里的精灵透露断情塔第七层入 口,其实就在邦沛阜宫, 葛罗一行 人得到了"奉献之泪"(★魔法碑A-芳菲学会飞龙踏、魔法碑B-席克学 会五方星焰),准备去郑沛皇宫。 近人馬指格第三位,益少立出行技 产器输入断情格单谱价(母语价);

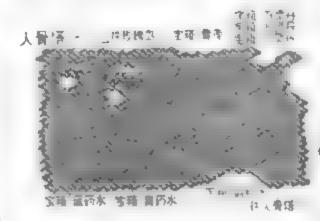
J人, PIB、克,输《新情路 第二届时主出的" 张 革士美信 - " 518720",大家进入了断情塔 T Lt. 计中型以下得到版图

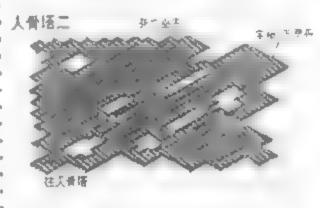
. 会法可相对之理 魔法吗 B - 蔥罗学会換天术),

引着器 、 · 。 出了小朋友唱的 "玫瑰童品"山泉土。化 1+2+3+4+5+5+4+3+2+1+17=47 , 大 家讲入了玫瑰岛。

玫瑰岛、人骨塔

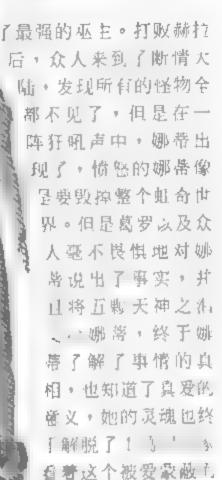






到了玫瑰岛,在进入人骨塔门 前遇到了娜蒂的仆人·葛罗将苏菲 亚曾经当成镜子的"坦恩鳞片"送给 。这位想要照镜子的娜蒂仆人,于是 * 大夥终于可以来到最后的目的地一 • 人骨塔。从人骨塔一进入人骨塔 1,到了塔的东边。一进入房间, 众人便闻到一股噁心的味道。

n 然不更意。(1) 作 菲 雅 于 是跟 大夥走进去,终于看到了死亡巫主 赫拉 经过 番苦战、终于主败



生恨的女人能在破后

心的音义 所有人 4 111 17 K1 . 1 LIX 1, 1 1,016 成1011 1. 2. 人里介作 · bx 引火 1 1 . S& C









美少女梦工厂~ 梦幻精灵

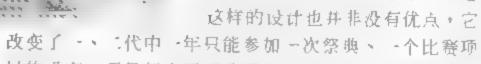
毁誉参半的系列之作

《美少女梦工厂》系列被尊为"养成游戏经典",-二代均有出色的表现,好评如潮。而系列的第三作《梦 幻精灵》却被称为"非正统的《美少女梦工厂》作品", 设置参半。

确实,与二代相比《梦幻精灵》 正设计理念和游戏 f 中本表现上有很大的不同,我更* 「把《梦幻精灵》 イ 1 《美少女梦 I 厂》系列的求新 + 、之作。

如果要说《美少女梦工厂儿》给人印象最深。 个部分,我巷应该会有不少人会同意我的看法一。。。 "武者修行"系统。二代中的"武者修行"颇有 RPG 的味 道,并由此衍生出许多有趣的情节与人物,诸如参加精 灵、恶魔的聚会,挺拿逃犯,西部的龙族等,几乎可算 是整个游戏中最富变化与趣味的部分。'面'《梦幻精 **录》却删去了"武者修行",简化了"道具"系统和"神** 秘商人"的设计。这一做法。可以从某种意义上说。是 **基础了游戏中教育的重要性, 许多二代中可在"武者修** 行"中由精灵锁赠的能力值,必须借由上课或打工获 得。另外,由于没有了"武者修行",二代中许多特殊 人物及道具都没有在《梦幻精灵》中出现:"神秘商人" 虽然依然有露面,但出售的大多是纯粹提高能力值的物 品,已远不如二代中的"精灵的戒指"、"恶魔的首饰"

基础上添加了"新年园游会"和"樱花祭" 两个祭典。但事实上,给人的整体感觉反 不如二代中分成四个比赛项目的"收获 祭"。尤其是"新年园游会"(气质)和"樱 花祭"(魅力)在一、四月分别进行的设 计,不仅比不上二代中的"舞蹈大会", 甚至给我的印象还不如一代中"王国选美 大会"中分设"星星"、"太阳"奖项的



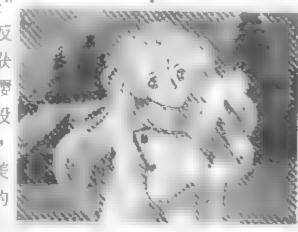
目的设定,而且每次还可选择参加祭典或自行《1. · 「 + 作 、 / + 件 「 之」也反映出设计者的某 些想法。(梦幻精灵)中·女性的气质与魅力似乎是最 受重视的(不过这也是没有办法的事,谁让我们的小精 、 主呢?),虽然其他能力值也有重要作用, · * * 种 "次重点"的感觉:没有高的气质与魅力 值,就不能在两个祭典中胜出,也就没有3000G的奖金 收入了

说到收入、《梦幻精灵》中似乎常昌玩经济拮据的 何 · 用 + . 收 或 · 用 游费用的飞涨, 一, ""借贷"的设计, "11:11" 「可获得奖学金、但毕竟只是林水年薪。 日子就日复一日地在打工、上课、休息、赚钱、花钱、 花钱中过去了,

作为正宗的"美少女"游戏、《美少女梦工厂》的 画面一直都是相当精致、优美。《梦幻精灵》每个课堂、 打工场所、祭典均有精致的 3D 背景, 可算是一个重大的 突破:赤井平,老师绘制的精灵少女也依然甜,,,,, 而且表情、「「更富变化(只是服装好象少 而可惜的是, : 改中的动画解析度不高, 众多有错!。 的 2D 小人" 西 5" 在 3D 背景上, 虽然动画的表现力不 凡,但未免有。"刹风景",算是个小小的瑕疵吧!

说来说去,似乎总在数落《梦幻精灵》的不是,但 事实上・〈梦幻精灵〉依然可称得上是一部优秀的养成 类游戏,爱之深,贵之切嘛!丰富的情节,从术,,, 表现之外、《梦幻精灵》给我感受最深的一、、孤二节 戏表现出浓重充满人情的温馨气氛以及更加真实的 (... 过程。游戏中出现的人物不再是匆匆的过客: 老师们会 来家访,挑战者"识英雄重英雄",在学习工作的过程 中也会与人们结下友谊,人与人的关系显得更真实也更 · 富人情味。在《梦幻精灵》中,女儿的成长也不再是简 另一个明显的变化是(梦幻精灵》在"收获祭"的 : 单的数字变化, 当女儿学坏了, 并不是你训斥几句, 道

德值上升几点就又会变成乖宝宝了,女 儿的每一点成长都需要你付出心血与爱 L 更令我感动的,是游戏中父女之间 的情感 人立 女儿会向父亲撒娇,请教 ' 」 问题, 甚至自言自语地倾旺对父 **产的**,情。与女儿同喜司悲,品味生活 17,00 周嘀。看女儿由一个小女孩成长 15好婷 /女,这其中的辛芳和欣喜并不





与目前市场上众多充满血腥杀戮的游戏相比, 《梦 幻精灵》是一个需要你花时向花心思,花精力去慢慢品 味的游戏。梦想是可以用双手去创造的!

上海 也勤



恐龙动物园

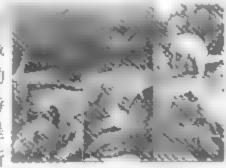
有很多"怪兽"的地方

新新宠物,养恐龙?

一类,那是不可能的啦!不过您别忘记,PC (Ant.可) : 1. 可以现实的呦!所以,在《恐龙动物园》中玩家 将扮演一名出色的科学家,基于对恐龙的热爱,不眠不 体地研究如何使恐龙复活的技术,可是当他向动物园提出这个构想的时候,大部分的人不是不愿相信,就是认 力养恐龙是很危险的事,因而都不肯帮助他,于是他只 好向银行贷款自己开设动物园来实现这个愿望。那不成 了"侏罗纪公园"了吗?对!你将是这个创世纪公园的 同长,并凭它成为亿万富翁,实现你的。2

1. 开创属于自己的动物园:

在游戏中玩家主要的挑战来自两个地方,一是必须将动物园经营得有声有色,吸引游客上门以赚取更多的钱,二是利用赚来的钱,培养更多更新



的學龙。这两个因素是相輔相成的,如果玩家策略得当 使可事半功倍,反之则可能造成恶性循环,最终导致 GME OVER的下场。

为了增加游戏的紧凑性, 《忠龙动物园》采用了 REAL TIME(即时)的时间计算方式,即使玩家什么事都 不做,日子仍然会 天天地过 去,因此玩家必须把握每一分每 点 2. 本

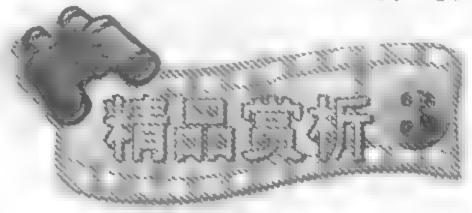
[],也才能赚足够的钱来培养恐龙,并继续扩充动物 园,使其成为国际知名的五星级动物园。

· 2. 关心恐龙, 学习知识:

游戏还有大百科的功能,以精彩的图文详细介绍游戏中所有的40种恐龙的资料,让玩家在游戏中可以学习 到更多有关于恐龙的正确知识,其中有许多资料还是最近才得到的呢!

1. 的游戏,既培养了您的爱心,也培养

北京 无名



人工三进场·

心得

这里我谈一下玩它的经验:

第一、进入游戏后,尽快买进银行、人寿保险、公司企业的股票,尽快控制股权,现金和存款应尽量保持相平,这样不光可以买地,而且购股也方便。

、内乔越多越好、用 人名吉福人并 抢手卡'、"妈

地上,、"免费卡"、"娱得 卡"、也是多多益善,现金 无多时,可买进"均X卡", 还要有机会时放出四大恶 人,哈,"嫌翻了"

第三、不时对自己的商

行用"红卡"后卖出一点,然后用"黑卡"后买进一点、 这样不用说, 你的总资产大增;还需抬高人寿保险公司 和旅馆的物价指数,这样,只要对手一进来。哈,又赚 翻了!

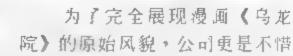
最后还可用 SL 大法, 先用时光机回到游戏过去,选 手回到状态好的上一回合,然后存盘,然后,哈!当然 不 3. 不 必 職 處 了 。 好 了 。 我 的 一 点 经 验 就 谈 到 这 里 吧 !

情海游侠:看来你的梦想快实现了吧!玩得这么精通! 一定会成为一大富翁!



现代人紧张的生活节奏经常把自己搞得精疲力 当你闲暇时肯定想找一些放松自己神经的东西来玩 切。例如:打保龄球、骨水、引取、进舞 默 · "你只是不信息" GAME都非常的紧定、刺激、丁旱你在很疲倦的吐燥烟玩 这种游戏吗?

哈!知名台湾漫画人帅敖幼祥先 活在压力无穷的现代人而言, 无疑呈[§] · 剂清凉药, 让工作和生活的压力技 到了一个宣泄口。



成本地请敖大师亲手助笔,让游戏中主角生动的表情及 **剧情**,完全与漫画相同。

游戏是这样开始的: "大师兄"和"小师弟"经过 功夫的考验,正当准备下山之际,便传来了"草包村"的 天云大师不幸遇害的消息,于是师兄弟二人奉师命下山。 可此事进行深入调查,两人从此便踏上行侠仗义之旅, 谁知竟会卷入一场惊心动魄的冮湖浩劫之中,更搞出一 连串令人喷饭的干占奇事来。

游戏中将出现多达200名的人物,像"少林寺"第一 大弟子花僧、红北四怪、野狗山寨寨主、千手头陀、刀 泅、剑奴等等。且每个人物都有自己的拿手绝招,像亦 现刀就以九魂刀和夺魂掌而名满江湖。当然,我们的胡 位主角也不是等困之辈。他们的攻击分为徒手、兵器、 暗器三种,另外还有专门防御用的招式。如果人物手中 持有兵器或暗器的话,则可以发出各种威力不一的绝 · 招。每种招式都有其经验值、等级的限制,共 / 力 , 段,如果你专攻其一的话,一旦该项技能升级到第一長 时则是很厉害的。在游戏过程中除了"大师兄"和"小 · 师弟"之外,还将有蔡捕头、叮当双姐妹、天山神尼等 可道合的伙伴加入,使剧情更加的逗趣。

游戏中大大小小的场景多达70几个。如:聚竞赛、 野狗山寨、石头城、恶魔岭、乱葬岗等等,每个场景都 是大尺寸,所以能将所有的人物的表情、动作的样子细 骶地展现给玩家。此外在每个场景中有许多可以走访时 民宅和商店。说到此处笔者不得不提一下本游戏中商店 的妙用,例如:草药店中卖的药品点和不法商贩卖的药 - 品简直手差万别: 钱庄内居然可以申请办理信用卡、买 小哥大、呼叫救护马车等;杂货店中可以买到日常用 1. 品,地下城中用的火把、香烟,哈!还有方便前,好玩 吧?!更有趣的是要吃方便面必须有热水瓶才行,抽烟 当然可以过烟瘾,但是会扣生命点数哪!当然我不能把 可有的商店都告诉您,其余的千奇百怪的商店还有待于 环进入游戏中深入地探索。

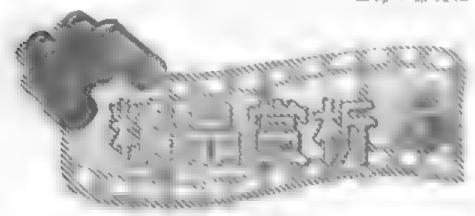
本章或是世皇下 解戏,但是其中却冷人了很浓的 解谜色彩。游戏中的谜题都设计的很富创意并十分的有 趣・「上母」とととと 解えて、 种・玩家可多方思考使

> 大脑高速运转才行啊!说到此处笔者不 《得不再次提一下谜题方面的有趣设计, 例如: "在九九木人阵"中,即使你用尽 武功高招也还是无法打败那些该死的木 头人,怎么办哪?不如干脆用一把火烧 **紧**骂的,还是用白蚁神不知鬼不觉地蛀烂 蒙这些木头人哪?怎么样,招式够"酷"



吧!除了一些可以从商店购买的 物品之外,特殊物品的获得都必 加动动函筋才行。

上海:徐文汇





上古神话大战

《月海经》中旬粮黄帝大战蚩尤的战事是许多人耳如 能详的历史传奇故事,本游戏主要的剧情铺除乃是在大 、发发生的五千年厂蚩尤再次复活,又重新挑战轩辕汉 族,试图篡改整个历史。而你将扮演的主角是个有 弱,每点元惠的小孩一小助,带领一群上古时代的 宗,从逃难、寻找叛军支援到反扑蚩尤大本营,一步 个脚印,慢慢开创汉族的新纪元。

隐藏宝物妙用无穷:在游戏的世界中散落了许多宝

特殊的战斗与法术:战略游戏的最大卖点在 于战斗模式的推陈出新!《轩辕圣战录》的战斗采用 创新的"技量表战斗模式"。每一个兵种皆有配合具 个性的基本攻击、防御技,以及各式各样威力强大。 主。本技、起之本技、甚至 至、过度。约万章年技 战斗一般维持四个回合, 但在一些特殊情况下,如 中敌人的埋伏或是占领域

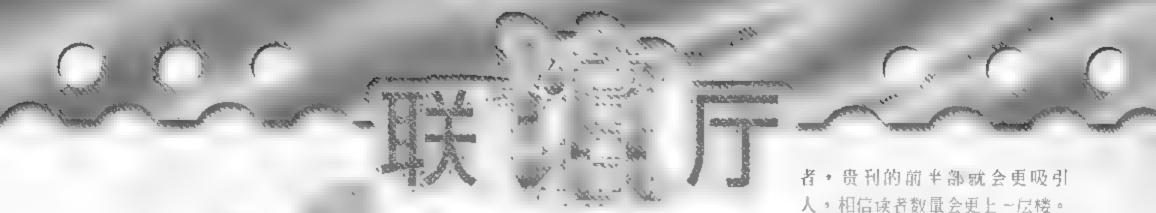
镇村庄,都必须和敌手拼个你死我活方才罢休!

此外, 《轩辕圣战录》还有许多的法术运用, 象乌云术、勇气术、幻象术…等等法术,以及关键时刻所用 具有毁灭灭地效果的大逆转法。更具战术效果的是玩家 可排出各种阵法和蚩尤对抗,如轩辕旗兵可设遁甲、不动、洪水、金光等阵形,而蚩尤的巫工兵则可设疾风、 巨木、蛊毒、暴炎等陷阱。到,只要善用各种魔法的力量亦是迈向胜利的重要关键之一。

符合神话故事,多兵种大作战; "太极工作室" 遵 循神话传说共设计了约四十种特色各异的兵种,如专以 建设为丰的工兵、能施符咒控制敌方的天帅及女 巫、有抵抗力的英雄和悍武士等。就连上古时代的

> 指南车都在游戏中作了详细的诠释一指南车的 战力不高,但它却有一项重要的能力一侦察。 在每个关卡中都隐藏了许多的宝物以及不少的 谜题,指南车是唯一能进行搜索的兵种,利密 创指南车的谜题俯拾皆是,找宝物、寻秘密 点、解除陷阱全都靠它了呢!此外游戏还明 克斯氏、骑兵克步兵等,因此玩家如何善用 克斯兵、骑兵克步兵等,因此玩家如何善用 些兵种部署作战,将是定输赢的重要关键!

> 上古征战, 今时重演!胜负输赢, 另当别, 论!做好准备吧!重现轩辕本色!



主持人 情海游侠

晦 大家好・在幕后藏了许久、才与大家见面、真 是抱歉,为表示歉意、特向玩家发放黄金干万两、让我 死了吧!),在春节期间,特与智冠科技联手发放《兰 国系列》7CD大礼包,祝玩友新春快乐。也借此希望众玩 友能饶恕我欺君之罪、玩家万岁、万岁、万万多!

软件与光盘的各位编辑:

1 x 4x 2 4 4 5 e 24 **有大量游戏介绍的杂志。一次偶然的机会在群书从中觅** 再贵刊,由于尚属穷困一族,准备随手翻翻就离开,可 是翻动间却发现定价。6元!在下惊异于眼前事实,立 the state of the s ·起努力奋斗和成长,才提笔写下几个小建议,实乃肺 州 ,

- 哪些,当然应有正"火"的游戏,还有贵刊的游戏 .* ,f & * , * * * {1 . \$ 11 } ; it and the least of the confestion of 一一、, 如最近《盟至敢死队》、《沙丘2000》等, 二二早在八月就刊出產技,如果贵刊能做到这一。 上 争取到更多的读者。
- 是 作物概以的一本是有本、作《元与春文与》。 贵 间的彩 贞在同类刊物中实数佼佼者,看了贵丽的 小。" 、 たと读者们都有同感吧!
- 贵礼的游戏快门、华山论件和樱花物语中的一些游 放一个 自城市大小全十十年的 編輯「干」、在後 发行商合作,在贵刊中登出价格和邮购方法(地点 最好在贵刊),这样像和我一样住小镇的玩友们, 就可在贵刊邮购游戏了,免去奔波之苦。相信贵刊 又可以日进斗金,一箭双雕!
- 四、本人初学电脑,对一些应用软件很难上手,不过贵 刊在软言硬语中为初学电脑的朋友介绍了几个常用。 软件,可否在以后的软膏硬语中,详细介绍它们的 使用方法,满足一下像愚笨的我一样初学电脑的读

人,相信读者数量会更上一层楼。

· 辛 19 主《年刊 下"》作, 作。在此 了价格没有上涨实在是心情激动。这样众虞者又可 以买到"物美价廉"的原《现代化》杂志了。不过 看见今年建议售价 7.8 元,心里实在不是滋味,希 望在下期中能刊明究竟增加了什么内容,让众读者 明白。这样好继续支持贵刊。不知你们今年是 古相其他刊物一样,要出配套光盘,如果与配套光 盘本人一定热烈的拥护和支持。——

→ 1 1 1 2 处实有多多、小的就算备笔换 5 十夜也未必: , 众多读者想必都深有体 , , , , , , 友的诚见该不会让编辑们生气吧,如有不是之处,望多 多原

的感觉!

世庆

情毒游侠 感谢玩家执心相助,本刊必将竭尽全力 服务玩家,希望能有更多的建议,果纳者会有意外的惊 裏助し

在目录页甚至封面写上某月某自出版,好 3247,5 the state of the s 价 1 元 日 我 是 一 个 穷 学 生 。

宁夏 杜卫峰

情每游侠 让这位读者天天两地奔波,游侠真是过 意不去、其实出升的日期不仅是读者有困扰,就连编辑 部本身也处在天人交战的挣扎之间,因为有时候为了得 到某个游戏的最新自息,在制作的时间上便有可能会有 彩页,再周其他目物就有"会当凌绝顶,一览众山」些耽误,所以 直到目前为止,杂志本身并不敢直接在 封面上注明出刊日期,因为帕万一无法如期出刊,反而 更对不起读者。但不管怎样,为了能让读者尽快拿到杂 志、整个编辑部上下几乎整天都处于备战状态、努力赶 工中,應,目前大概可以这样说,大约在每个目的中旬 左右,应该都可以在市面上买到本杂志,至于订出明确 的出刊日期、目前还在协调努力中,相信在不久之后, 绝对会给各位玩家一个满意的答覆

• 124 •)

这是我第一次向贵刊奇问函 卡,虽然我已经买了贵刊的6本

杂志,从《战玉美少女》到《风云》,从《守护者之剑》 到《上海大富翁》,从《唐伯虎》到《风色幻想》, 点一点的在进步。看得出来,贵刊真的很用心,而且贵 刊6元钱的价格和120多页的厚度,使我毫不犹豫的连买 八本,不过,当我得知贵刊明年将提价到7.8 元时,我 ...人 震。 vy god ! my money will be less and

!但我还是会购买贵刊的,因为一个 提两点建议: 1、在《软言硬语》中加入最近 1 价格、2 成 人。 1 时能否提一下发售日期?我还有两个意见1、贵刊错字 较多。2、发售日期较晚。《大众软件》月初就发行了。 贵刊却要等到月底才来。圣诞之夜我才拿到贵刊、哦, 对了,这一期的双向联直厅太小了,我只得到处找空。 最后祝贵刊越办越好,越办越红火!

上海 王用佳

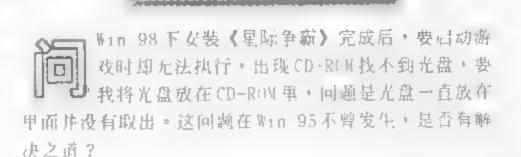
情海游侠:发售日期较晚?嗯…这我只能说我们已 经尽量在使杂志的出刊日期能够 提早。至于介绍游戏的 日 期

最快的资讯,通常等游戏在原产地一上市或在开发过程中,我们就开始介绍这个游戏,所以通常当我们在介绍这个游戏时(通常啦上)。在国内并还没有代理的动作,因此也无法给读者确切的游戏上市日期,不便之处,敬请见谅。

双向联谊厅太小?那是因为刚好该期杂志的活动较多,不得不占用一下位置,当你的建富写累了之后,别忘了参加我们的抽奖,也许好运就会降临到你身上呢!

广州 肖启龙

情海游侠 如果你有准时购买一月份的《软件与光盘》的话,相信你已经收到了我们所送的《风色》想》精美宣传画,这是我们新年度回馈给亲爱的读者第一份礼物,另外《江南才子唐伯虎》的"猜猜准是秋香"的猜奖活动中奖名单在本期已经公布,赶快看看你有没有中奖。此外还有折价券。GAME 坛星势力抽奖活动。,今年度我们将会有一连串的活动,希望各位读者继续给予支持,才不枉我们的"收买"活动瞳!



时间 Voodoo 卡是否只能大幅提升支持 3Jfx 卡 中文的 中代,其它一般只支持DirectX 的游戏是否能借 Voodoo 卡来提升效能?那么针对只支持DirectX的游戏来说,Intel 1740 \GP卡与S3 Trio64 加上 Voodoo 两者哪个效能较佳?

一般支持Direct 3D的游戏是可以借Voodoo卡人。 使用到Voodoo卡功能。如果要笔者选择。 还是必须依照配备来考虑,如果不是Pentian II 1. 器,还是选择S3 Trio64加上Voodoo卡会比较1



全人、それで、 日間はおけ、「ゆてかな 他、よこり 表、わなてい再えを整け か、 をは イ・・・・ 八増り りか、 する

125 •)

使用 BX 晶片 上板想升 级至 Intel Manloo~

□ これ可行? 主板是有支持双电压,但说明书 1 1* . I + 下 MMX 系列。至于AMD或 IDT 好用吗?我的计算 木 . 上 . 、 主板 支持 1.5、 2、 3 倍 類・ 产 P ** 「 、 、 6 6 等 外 類 。

只要你的指板有支持双电压,就应该可以升级 到11.

阿升级到最新版本。至于AND或IDT虽然浮点运算较弱,但是整体而高还是相当不错。不过AND R6以上 1.1.4 4 4 1.1 1 ,而且 1.6-2 所需要的电压比较低,因此你 的主板应该无法使用;而IDT的CPE 只需要单电压,所以 你的主板应该可以正常使用。

请问DirectX是否可以重复安装?听说DirectX不可以重复安装,那么假如已经懂了3.0版型升级怎么办?有可以将DirectX砍掉的程序吗?

安装的版本,假如你是激3.0。重漂5.0,最后 時装上了6.0。那么最后剩下的就是6.0版的。 如果你想要删除DirectX。可以利用Dxun.exe这类程序 将其反安装。

为何使用华顿 P2B-P主板,当停电、手动将power 的按钮关掉或将电源线移除以后(A(power loss),当电再来或手动启动电源时,会自动开机数秒再关机,即使已经在BIOS的设定中将ALPower Loss Restart 项目 disable,该如何?

华硕主板有哪些支持 AMD K6-2/366/380/400

Ð

请问使用 Intel 1740 卡系列,是否有支持 Windows 95/98 及 NT4.0 以外的驱动程序?



根据Intol的说明,并没有正式release支援这些驱动程序,使用者可以从以下网址下载:

请问使用RivaTVI芯片系列的显长,在Play《极品飞车3》(VeedForSpeed3)时,全不正常的慢,该如何?

SD Graphics Renderer的选项中选到Soft ware Renderer,因为这样无法发挥使件加速的功能,所以必须选口和 devicel 这个选项才可以。

上期举办的"猜特准是秋香"活动, 获得读者 烈的支持, 国函如写片般飞来, 最可怕的是 大家好像都很有默契的都猜"G"是秋香;至于

PO~ MY DOWNS - O & PO at Total Market A State

地門~ 楚汉的光辉》 ~ 套, 奖品了游戏发行时, 会立刻 出, 感谢设备支持本活动!



杂志回函用奖名单

-		The same of
1 11 .	上海浦东东方路 408 号	200120
4 2	哈尔滨工业大学1157信箱	150001
	武汉市武昌区彭刘杨路 189号	430060
100	北京市石景山区占城南里5号9门3	73号
		100043
	吉林肖长春市育文 , 2班	130022
+ +	皖合肥工业人学176号	_3000 ₄
The state of	湖南省长沙市一中高二一班	410005
5.	里龙江省哈尔滨市南岗区十九中学	15000ь
+	河北省即坊市武警学院管理系一队	065000
李旻智、	上海徐汇区交通大学 32164TR	200030
Unit of		-

我们正在倾听您的声音

读者个人资料 姓 名:_____ 年 龄:____ 性 别:□男 □女 E-Mail: 地 址: 主 机: []486____ []Pentium___ []Pentium [] []其它_____ 便 盘: GB 多媒体设备:□MODEN □摇杆 □3D加速卡 □音效卡 □其它____ 接触游戏的时间:□1年以下□1年~3年 □3年~5年 □5年以上 最喜欢的游戏类型(可复选):□动作□策略□冒险□角色扮演□战争□养成 □模拟□战略□智育□解谜□运动□博奕□教育 您每月在软件上的花费____。 杂志意见调查 1. 您购买本期杂志最主要的原因是(可复选): □价钱便宜 □封面吸引人 □经常性购买 □朋友推荐 □不小心看到 □需要攻略 □想看最新的游戏介绍 □想看本期的某些专题报导 □可参加抽奖 □想要收藏 □杂志编排活泼 □想参考杂志对游戏的评价 2. 您喜欢本期杂志的哪些专栏(可复选): □专题报导 □采访热线你我他 □软言硬语 □网路夜未眠□樱花物语 □特别企划 □游戏快门 □流行资讯网 □华山论件 □万象攻略台□综合布告牌 □PC告示风云榜 □设计师的百宝箱 □游戏特攻队 □精品赏析 □玩家信箱 □玩家心声 3. 您希望在《软件与光盘》参与的活动类型是(可填选两个): □有奖徵答 □回函抽奖 □游戏比赛 □徵文比赛 □读者座谈会 □配套光盘 □产品折扣优惠 4.您对本期的封面评价如何?□不喜欢□普通□喜欢□很喜欢 6.您最希望看到哪个游戏的最新消息?______ 7.杂志涨价了,对每个读者来说,这可能是最不愿意见到的事,针对这点,赶快提笔写下您的意见与感想吧!

双向联谊厅

	GAME 坛星势力年度	总票选
	1. 您心目中的年度最佳游戏	总票选
	1.您心目中的年度最佳游戏 2.您心目中的最具创意游戏	总票选
	1.您心目中的年度最佳游戏 2.您心目中的最具创意游戏 3.您心目中的最佳音乐游戏 4.您心目中的最佳疏而游戏	总票选
	1.您心目中的年度最佳游戏	总票选
	1.您心目中的年度最佳游戏 2.您心目中的最具创意游戏 3.您心目中的最佳音乐游戏 4.您心目中的最佳前面游戏 5.您心目中的最佳剧情游戏 *注意事項: 1.本活动回函专影印无效。	
	1.您心目中的年度最佳游戏	
	1.您心目中的年度最佳游戏 2.您心目中的最具创意游戏 3.您心目中的最佳音乐游戏 4.您心目中的最佳剧情游戏 5.您心目中的最佳剧情游戏 *注意事项: 1.本活动回图卡影印无效。 2.唱写时请参照杂志广告页中的候选名单,一项一票,	
	1.您心目中的年度最佳游戏 2.您心目中的最具创意游戏 3.您心目中的最佳音乐游戏 4.您心目中的最佳剧情游戏 5.您心目中的最佳剧情游戏 *注意事项: 1.本活动回图卡影印无效。 2.唱写时请参照杂志广告页中的候选名单,一项一票,	多填充效。
G OE	1.您心目中的年度最佳游戏 2.您心目中的最具创意游戏 3.您心目中的最佳音乐游戏 4.您心目中的最佳剧情游戏 5.您心目中的最佳剧情游戏 *注意事项: 1.本活动回图卡影印无效。 2.唱写时请参照杂志广告页中的候选名单,一项一票,	多填充效。
了吗?也许你对某个游戏	1.您心目中的年度最佳游戏 2.您心目中的最具创意游戏 3.您心目中的最佳商店游戏 4.您心目中的最佳商店游戏 5.您心目中的最佳剧情游戏 *注意事项: 1.本活动回函卡影印无效。 2.填写时请参照杂志广告页中的像选名单,一项一票,	347元效。

	游	戏	名	称	
1					
2					
3					

●您是否愿意成为我们的 特約作家,

并且将你玩游戏的心得告诉我们, 让这本杂志因为你的参与更添一份光彩。

	100	meter.
100	125	100
	Jethan	7500

- 7	_	_	-
- 1	4.	1000	-
	4	244	100

●回函请寄:北京市海淀区上地四街1号 软件与光盘杂志特约服务部收 邮编:100085

●杂志邮局订阅:(本刊邮发代号)2-213 (国外代号)M231 (国内统一刊号)CN11-3941/N 定价7.8元 ob

今年夏天GAME坛的盛事









